

Encarar la muerte

*Recursos expresivos y narrativos para el duelo
infantil en el cine*



Grado en Comunicación Audiovisual

TRABAJO FIN DE GRADO
MODALIDAD A

Autor/a: Marta Alcocer Torres
DNI: 73658333M

Tutor/a: Shaila García Catalán

Junio, 2020

RESUMEN

El presente trabajo final de grado plantea como objeto de estudio el modo de representación del duelo o la pérdida en los niños en la ficción audiovisual y pretende trazar una conversación entre tres géneros diferentes (el de animación, el fantástico y el de terror). Analizamos la figura del monstruo que tiene una función narrativa distinta a en cada uno de los films. Con ello, buscamos encontrar los diversos recursos de representación que se utilizan y compararlos. Siguiendo la metodología de un análisis textual para detectar esos motivos utilizados a través de cada uno de los tres géneros, tomaremos las películas *Coco* (Lee Unkrich, 2017), *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016) y *Babadook* (Jennifer Kent, 2014).

PALABRAS CLAVE

Pérdida, duelo, niño, monstruo, representación, recursos narrativos

ABSTRACT

The present final degree paper presents as an object of study the mode of representation on mourning or loss in children in audiovisual fiction. It aims to trace a conversation between the three different genres (animation, fantasy and horror). We analyze the figure of the monster that has a different narrative function than in each of the films. The aim is to find the different representational resources used and compare them. Following the methodology of a textual analysis to detect these motifs used through each of the three genres, we use the following films as a reference *Coco* (Lee Unkrich, 2017), *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016) and *Babadook* (Jennifer Kent, 2014).

KEY WORDS

Loss, mourning, child, monster, representation, narrative mechanisms

ÍNDICE

1. Planteamiento de la investigación	4
1.1 Justificación e interés del tema	5
1.2. Pregunta de investigación y objetivos	6
1.3. Estructura y metodología	6
2. Marco teórico	7
2.1. El gran tiburón de la animación: Disney y Pixar	7
2.2. El cobijo de lo fantástico	10
2.3. Deseo y miedo en el terror	13
2.4. El duelo en los niños	15
2.5. El niño y el monstruo: raíces del miedo y la pérdida	18
3. Análisis aplicado	20
3.1. La muerte aceptada en Coco	20
3.2. La verdad frente a la culpa en Un monstruo viene a verme	25
3.3. El monstruo interno: Babadook	31
4. Resultados y conclusiones	39
5. Referencias bibliográficas	44
6. Anexos	47
6.1. Research approach	47
6.1.1. Justification and relevance of the topic	48
6.1.2. Research question and objectives	48
6.1.3. Structure and methodology	49
6.2. Theoretical framework	49
6.2.1. The great shark of animation: Disney and Pixar	49
6.2.2. The shelter of the fantastic	52
6.2.3. Fear: the source of the horror genre	55
6.2.4. Mourning in children	57
6.2.5. The child and the monster: causes of fear and loss	60
6.3. Results and conclusions	61
6.4. Currículum vitae	65

1. Planteamiento de la investigación

El duelo es una experiencia vital que no es fácil de sobrellevar. Aceptar la pérdida de alguien cercano es uno de los mayores retos a los que nos podemos enfrentar y mayor es la dificultad de esta situación si quien ha sufrido dicha pérdida es un niño. El cine y la sociedad se retroalimentan, se influyen, por ello las películas tienen la capacidad de mostrar situaciones tan reales y complejas como la muerte, el duelo o la pérdida en los niños.

“Algunas culturas han dado una explicación al hecho de morir por medio de los sistemas de creencias, integrando la muerte en un diálogo profundo con la vida y los demás seres humanos” (Cortina Selva, 2010: 19). La muerte es un tema complejo y muy recurrente para ser representado o tratado en ficción, punto desde donde partiremos para poder estudiar cómo el psicoanálisis y las diferentes formas de aceptación de los niños para la muerte tienen su trascendencia en los filmes independientemente de su género.

A lo largo de la historia del cine han sido diversas las películas que han retratado la mirada infantil desde la complejidad de la pérdida, creando diferentes textos y lecturas sobre la función de los niños, los padres y/o los sentimientos que surgen a raíz de los diferentes acontecimientos. Algunos ejemplos de estos podrían ser *Los 400 golpes* (François Truffaut, 1959), *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973), *Cría Cuervos* (Carlos Saura, 1976), *El sur* (Víctor Erice, 1983), *La lengua de las mariposas* (Jose Luis Cernuda, 1998), *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006), *Estiu 1993* (Carla Simón, 2017), entre otras.

Este tipo de películas proponen ciertos recursos para subjetivar o hacer más soportable la muerte o la pérdida de alguien cercano en los niños, un amplio campo a abordar. En numerosas ocasiones la mirada infantil nos evoca desde un punto de vista adulto con heridas por cerrar. Por ello en este trabajo se investigará sobre los estudios escritos dentro del campo de la psicología del duelo en los niños, así como también las consecuencias que esto puede llevar.

El número de películas que abordan el tema de la infancia y la muerte son, como hemos podido observar, numerosas por lo que la siguiente investigación se centrará en las películas *Coco* (Lee Unkrich, 2017), *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016) y *Babadook* (Jennifer Kent, 2014), abarcando los tres grandes géneros de la animación, fantástico y terror, pudiendo descubrir un símil o patrón en modo de representación y los recursos narrativos que se utilizan para mostrarlo en los filmes.

1.1 Justificación e interés del tema

Los motivos que justifican esta investigación son variados. En primer lugar, el arte cinematográfico forma parte de la iconografía cultural, creando en el espectador imágenes ficticias que asocia a la realidad. Ejemplo de esto es cuando pensamos en algún periodo de la historia y nos vienen imágenes de películas ambientadas en dicho periodo. Es por ello que “el universo infantil en la pantalla de cine influye de manera notable en la percepción que, tanto niños como adultos, pueden observar en el mundo real” (Muñoz Ruíz, 2017: 16). No podemos negar que el cine tiene una gran influencia social, así como también una dimensión didáctica hacia los espectadores por lo que la transmisión de esas enseñanzas requiere una responsabilidad por parte de los creadores.

Además, investigar el universo del niño en el proceso del duelo o de la pérdida de alguien cercano, supone la realización de un análisis que no ha sido tan explorado como la representación de la mujer o la homosexualidad. Los diferentes estudios sobre personajes infantiles han sido tratados “mayoritariamente desde perspectivas pedagógicas y no tanto desde el punto de vista de la creación de modelos a través de los relatos fílmicos” (Muñoz Ruíz, 2017: 16). También supone profundizar más todavía en diversas lecturas sobre la simbología, del monstruo en este caso, y la figura ejerce en el cine, relacionándolo con los niños y el tema en cuestión.

Este trabajo supone una buena ocasión para adentrarse en el mundo del niño pudiendo atender a un interés social, cultural y didáctico.

1.2. Pregunta de investigación y objetivos

El presente trabajo girará en torno a la siguiente pregunta de investigación: ¿cuáles son los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual para abordar el tema de la pérdida y el duelo en los niños?

Los diferentes objetivos a cumplir con la propuesta de este trabajo son:

1. Analizar tres escenas donde el niño tenga contacto con la muerte.
2. Comparar dichas escenas y ver las similitudes que puedan tener.
3. Extraer la figura del monstruo y sus diferentes lecturas.

1.3. Estructura y metodología

La estructura del trabajo presentará un estudio sobre los tres géneros escogidos y la representación de los niños y la muerte en los mismos, así como las lógicas subjetivas de la pérdida en los niños y el concepto del monstruo que se forma a raíz del duelo y el miedo. Seguidamente se procederá a un análisis textual y narrativo de tres escenas de las películas escogidas que nos ayude a descubrir la figura del *monstruo* y observar cómo se muestra el duelo. Finalmente en el apartado de resultados y conclusiones se plantearán las semejanzas en la representación de la pérdida y las diferentes lecturas extraídas.

Para la metodología se utilizará una recopilación y revisión bibliográfica de aquellos temas que estén relacionados con el duelo en los niños y la figura del monstruo. También se sigue la metodología de análisis textual de *Metodologías de análisis del film* (2007) de Javier Marzal Felici y Francisco Javier Gómez Tarín, entendiendo el “análisis textual como una macrometodología en la que la semiótica es una herramienta más” (2007: 374) y haciendo hincapié en la puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie, así como en la enunciación. Dicho análisis se realizará a partir de una escena de cada una de las películas donde se visualice la pérdida de un familiar viendo qué recursos narrativos y expresivos se utilizan. Las tres películas escogidas son: *Coco* (Lee Unkrich, 2017), *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016) y *Babadook* (Jennifer Kent, 2014).

2. Marco teórico

2.1. El gran tiburón de la animación: Disney y Pixar

Steven Spielberg afirmó que “entre todas las formas cinematográficas existe una que destaca en el logro prodigioso de convertir esos sueños en algo tangible” (Sánchez Navarro, 2020: 7) haciendo referencia a la animación. Lejos de lo que podamos pensar, este género está vinculado a lo real, ya que tiene “la capacidad trascender el poder explicativo de la imagen real entrando en ámbitos de puro diálogo visual” (Sánchez Navarro, 2020: 11). Con las nuevas tecnologías incluso se puede apreciar una representación casi mimética de la realidad, así como también un mayor número de géneros híbridos como el documental animado, que utiliza la animación para visualizar los hechos contados en el documental.

Lo que incunbe a este trabajo es el gran gigante al que conocemos como Disney, que lejos de emitir un juicio de valor o gustos sobre sus trabajos o acciones, es un punto de referencia imprescindible para hablar de animación. En enero de 2006, Disney adquiere Pixar Animations Studios por un valor de 7.400 millones de dólares, haciendo a Pixar, meses después, subsidiaria de Disney. Sin embargo, Pixar se distancia del sello Disney, ya no se trata de la fantasía sino de la pasión por el artefacto, la imaginación.

Desde los inicios, Disney ha mostrado cuentos de hadas donde la visión estática de la sociedad y los valores del momento eran una constante. Existen autores como Grover (1992) que sostienen que “uno de los valores más repetidos por la compañía es que el dinero, el lujo o la belleza no dan la felicidad” (Porto Pedrosa, 2014: 54). Esas historias suelen tener su origen en cuentos o leyendas populares, lo que supuso la creación de “un sistema eficaz para organizar, memorizar y transmitir la información en una sociedad ignorante en la escritura [...] ejerciendo una importante *función social* en todas las culturas” (Porto Pedrosa, 2014: 86). A través de esos relatos nos hemos familiarizado con los valores de la sociedad. En estos cuentos ya desvelamos

un primer arquetipo del monstruo. Todos los cuentos requieren el arquetipo del monstruo como contenedor del mal.

Disney y Pixar transforman esos cuentos y los convierten en valores y enseñanzas a lo largo de sus películas, cargadas de inteligencia emocional para enseñar a los más pequeños. La productora, desde sus orígenes, “ha sido objeto de críticas por mostrar el dolor y la maldad en sus historias” (Porto Pedrosa, 2014: 106). Los más pequeños ven este relato como algo que no es cierto a la vez que se solidarizan con él, sufren con los protagonistas y se alegran con el triunfo de los mismos. Con *El Rey León* (Rob Minkoff y Roger Allers, 1994), se aborda el duelo como motor del relato. Estamos ante un modelo de entender la animación que requiere haber conquistado algo para poder abordar la muerte como tema.

Ya en la película *Bambi* (David Hand y otros, 1942) nos encontramos ante una muerte explícita de uno de los personajes. Esa muerte es la de la madre del protagonista a causa de un disparo de un cazador que ocurre fuera de campo, siendo un velo, un modo de sugerirlo y de evocar el recurso de la muerte desde la construcción de un “discurso de ausencia” (Gómez Tarín, 2006).



El último plano corresponde al sonido del último disparo, desde el recurso del fuera de campo.

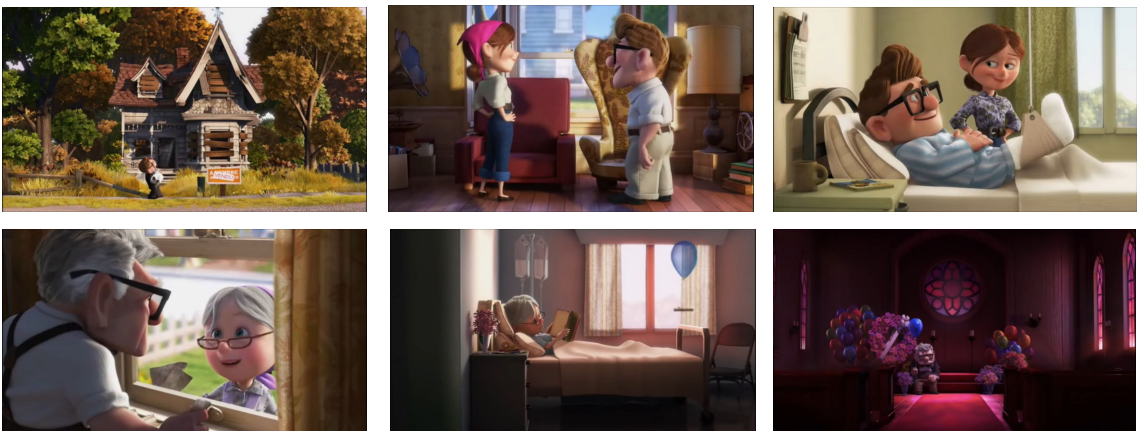
A partir de este filme, cuando se represente en la pantalla un conflicto emocional tan fuerte como podría ser la muerte un ser querido, ya se utilizan detalles visuales que describen lo que sucede para el infante pueda percibirlo. Por ejemplo, en *El Rey León* se escenifica la pérdida de un padre y cómo la culpa atormenta al hijo, creyéndose culpable de lo ocurrido. En esta ocasión, la muerte de Mufasa se representa más explícita y detallada. En este filme la idolatración hacia el padre es una constante que se patentiza hasta el punto de

representarlo en el propio cielo. Además, cuando Simba crece, es físicamente igual que Mufasa, llegando ser la persona que quería ser: su padre.



La muerte explícita de Mufasa mediante el uso de planos contrapicados, nadir y cenital

Sin embargo, en *Buscando a Nemo* (Andrew Stanton, 2003) la muerte de la madre supone un acto heroico al sacrificarse por las huevas de sus futuros hijos, algo que suponemos puesto que se realiza un corte neto y no se muestra lo sucedido, creando un duelo y una inseguridad en la figura del padre que tendrá toda la película. En el caso de *Up* (Peter Docter, 2009) la muerte del personaje sucede a través de diferentes imágenes (montaje) de la vida de Carl y Ellie acompañadas únicamente de música hasta llegar a la actualidad viendo al Sr. Fredricksen sentado solo en su sillón. La elipsis y el montaje condensan los núcleos emotivos de la historia de amor. En todas las películas la muerte supone un punto de inflexión en la psicología de los personajes.



Mediante el uso de la elipsis y el montaje conocemos la historia de amor de Carl y Ellie.

Estos son sólo algunos ejemplos de cómo el tema de la pérdida se ha representado durante la historia de la compañía, así como también se han tratado otros valores como el abandono en *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el

abuso de poder en *Bichos: una aventura en miniatura* (John Lasseter, 1998) o el aislamiento de la familia en *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004).

Estas breves pinceladas ayudan a educar y a hacer entender a los niños en el mundo en el que viven ya que, como bien argumenta Porto Pedrosa, “en palabras de Poch (2009: 53), educar implica ayudar a crecer a los que todavía no son adultos, y este proceso no puede excluir los aspectos más duros y difíciles de la existencia” (2014: 109).

2.2. El cobijo de lo fantástico

El género fantástico abarca un amplio campo de textos y analogías que lo definen y delimitan sus características, por lo que “resulta muy complejo recopilar estos análisis, que en numerosas ocasiones son contradictorios, para llegar a sintetizar una visión global” Solaz Frasset (2003: 183). Tradicionalmente, la fantasía ha sido aplicada a cualquier relato que no muestre o priorice la representación realista. Tal y como cita Solaz Frasset en su tesis, “William Coyle, en su introducción a *Aspects of fantasy*, sostiene que la fantasía rechaza el lógico y empírico mundo de la apariencia para abrazar el mágico, no racional e imposible mundo de la imaginación” (2003: 184). Según Coyle, “la expresión literaria de la fantasía incluye numerosas formas de representación donde la creatividad e imaginación sea la prioridad, afirmando que la fantasía no es un género, sino un punto de vista” (Solaz Frasset, 2003: 184). Ese punto de vista responde, en numerosas ocasiones, a analogías —o representaciones como dice el autor— de sentimientos o pensamientos dentro de los filmes. Por ejemplo, en *El laberinto del fauno*, a través de lo fantástico de la historia (el fauno, las hadas, el cuento), la protagonista se evade de la enfermedad de la madre y de la postguerra, contexto de la película. De este modo, la película muestra el relato de la angustia de un país vista a través de los ojos inocentes de una niña que se aferra a su mundo fantástico. La niña sufre la pérdida de su madre, quedándose con un padrastro malvado y violento cuya única vía de escape es adentrarse en el mundo que el fauno le ofrece.

Al igual que en el género de animación, como se ha comentado en el punto anterior, el género fantástico predispone al espectador a abandonar lo que ya conoce, desapareciendo las expectativas convencionales, entrando en un mundo ilógico.

Entre los diferentes estudios dispares sobre la categorización del género fantástico, Todorov trata de explicar lo fantástico desde su funcionamiento. En el tercer capítulo de su libro, este autor distingue entre lo extraño, lo maravilloso y lo fantástico, explicando diferentes modos de entender los elementos que caracterizan esos tipos de narraciones. El primer elemento, lo extraño, “explica al final del relato el fenómeno sobrenatural que ha acontecido, como por ejemplo en el género policiaco. Se ve la realidad como un engaño de nuestros sentidos que finalmente se resolverá” (Todorov, 1982: 31-42). En lo maravilloso, “lo sobrenatural o inverosímil nunca se llega a explicar, lo irracional sucumbe a la propia narración y forman parte del universo del mismo, como en los cuentos donde los animales tienen la capacidad del habla” (Todorov, 1982: 31-42). Y finalmente, lo fantástico o el género fantástico, estaría en la frontera entre los dos conceptos anteriores. “Lo fantástico sería el encuentro entre quien no conoce las leyes naturales frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural, produciendo el efecto fantástico mientras el espectador duda entre la explicación racional y la irracional” (Todorov, 1982: 31-42). De este modo, Todorov afirma que para precisar y completar la definición de lo fantástico se exigen tres condiciones (aunque la segunda no siempre se cumple aparece en la mayoría de los ejemplos):

1. “En primer lugar, es necesario que el texto obligue al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales y vacilar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los acontecimientos (la frontera de la que hablábamos anteriormente)” (Todorov, 1982: 24).

2. “Esta vacilación puede ser también realizada por un personaje, pudiéndose ver reflejado el lector o espectador en el propio personaje” (Todorov, 1982: 24).
3. “El lector deberá adoptar una actitud de rechazo a la interpretación alegórica así como también a la interpretación “poética” de la pieza” (Todorov, 1982: 24).

Sin embargo, esta distinción ha sido criticada por muchos otros autores, dificultando la delimitación género fantástico. Por ello, me gustaría destacar los tres criterios que apunta Daniel Ferreras pareciendo especialmente certeros para identificar lo fantástico:

1. “*Elemento sobrenatural inédito*: toda narración fantástica debe presentar uno o varios elementos que no siguen las leyes naturales y debe permanecer inexplicado” (Ferreras, 1995: 19-22).
2. “*Universo identificable o “hiperrealidad”*: el universo “fantástico” tiende a ser una réplica del nuestro. Paradójicamente, el género fantástico depende en su mayoría de la representación realista para funcionar, para provocar esa sensación incómoda, ese miedo o duda etc. También cabe hablar, a menudo, de hiperrealidad, es decir, la exageración de los aspectos más comunes de nuestra realidad” (Ferreras, 1995: 19-22).
3. “*Ruptura radical entre el protagonista y el universo*: la narración fantástica tiende a oponer de manera constante al protagonista, víctima del elemento fantástico, con sus estructuras sociales representadas por su familia, vecinos o ciudadanos, así como en el sentido de razón versus irracionalidad, real frente a sobrenatural o individuo contra el colectivo” (Ferreras, 1995: 19-22).

Pongamos como ejemplo *Harry Potter y la piedra filosofal* (Chris Columbus, 2001). El primero de los criterios, el elemento sobrenatural inédito, sería la magia y todo el universo que se crea entorno a esta. Estos fenómenos fantásticos tienen lugar dentro de nuestro mundo pero ocultándose a los humanos (muggles), por lo que reconocemos el lugar donde ocurren los

hechos. Finalmente, el último punto haría referencia a los inconvenientes que tiene el protagonista con el mundo humano debido a la magia, como las miles de cartas que llegan de Hogwarts o haciendo desaparecer el cristal del zoo que visita con su familia. Este filme muestra la pérdida de los padres del protagonista desde el inicio del mismo, convirtiendo la magia en lo único que le une a sus padres, en su legado. La muerte de los Potter junto con el niño que no murió se convierte en el arranque para las siguientes películas.

Estos tres parámetros de los que hemos hablado son los que califica Ferreras como las bases estructurales de lo que consideramos “fantástico puro”, sin embargo el propio autor advierte que no es una categoría hermética. Como en todos los aspectos cuando hablamos de clasificaciones, las diferentes formas que hemos nombrado y delimitado nunca son cerradas, sino que se alimentan entre sí creando nuevas clasificaciones o bebiendo unas de otras teniendo particularidades de diferentes grupos.

2.3. Deseo y miedo en el terror

El arte del horror, la fealdad, el peligro, responde a un deseo íntimo en lo más profundo del ser humano, el deseo de mirar, la pulsión escópica, que existe desde el cine de los primeros tiempos. Edmund Burke (2005: 66) lo describe como “una poética en negativo, aquello sublime se deriva de la privación, de la ausencia, de la oscuridad como falta de luz, del silencio como falta del sonido” (Pérez Ochando, 2013: 70). Más allá de las sensaciones que esto nos causa como el vértigo o la admiración, “el terror también es una de esas sensaciones y viceversa, sin embargo la forma en ficción de este género nos indaga directamente en nosotros, en nuestra ignorancia sobre lo que nos rodea” (Pérez Ochando, 2013: 71). El terror tiene la capacidad de preguntarnos sobre los angustiosos límites de aquello que consideramos humano, pero lo que realmente nos aterra no es tanto descubrir lo desconocido, sino en conocer aquello que debería permanecer oculto. Muchos son los filmes de este género que se basan en la búsqueda de aquello que no debería descubrirse, como *The Ring* (Gore Verbinski, 2003) o *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014).

Seríamos como el héroe que se adentra en lo oculto y más profundo de nuestros miedos capturados y representados de diferentes formas en la pantalla.

El género gótico en la literatura fue, en gran medida, la raíz del actual género de terror, tanto por sus lugares comunes (castillos, bosques, aldeas) como por sus personajes monstruosos (Frankenstein o Drácula). De este modo, no es casualidad que el género que nos incumbe esté estrechamente relacionado con lo que llamamos monstruos y que sean los protagonistas o la razón de que haya una historia —de terror— entorno a ellos. Ciertamente es que siempre que aparezca dicha creación no significa que esté vinculado al terror pero por el contrario, en el terror siempre hay apariciones de monstruos recreados de diferentes formas. Estos monstruos han formado parte de la cultura popular, como se ha nombrado en el primer punto del marco teórico. Son la representación de las diferentes metáforas o lecturas de las películas (o historias) transformados en seres que nos provocan aversión. Los monstruos han constituido una parte necesaria de la historia natural, provocando pavor y admiración al mismo tiempo, respondiendo al placer o deseo de mirar.

Toda historia de terror escenifica un conflicto entre el orden y el caos, entre aquello que debería ser y aquello que rompe los esquemas preestablecidos. Para comprender esta idea, Pérez Ochando se centra en esta interacción de ambas categorías, transitando en un sentido circular (2017: 21):

1. Existe un orden establecido pero con brechas que permite la entrada de la exterioridad salvaje o en ocasiones es el propio carácter expresivo del personaje el que engendra monstruos en su interior.
2. Lo reprimido retorna al plano cotidiano bajo una forma siniestra, el orden se descontrola o es el propio caos quien toma el control.
3. Finalmente, lo monstruoso vuelve a ser contenido y el orden se restaura.

Acompañando a esos puntos, los personajes que sufren todo ese proceso de encuentro con lo monstruoso o caótico y sus reacciones, son acompañadas por las nuestras como espectadores. En el terror es común la

aparición de niños como protagonistas, ya que este género pretende tratar al espectador como si fuera un niño, provocando incertidumbre, miedo, que no quiera mirar o sustos. El duelo también está presente en numerosas películas de este género, siendo la muerte un factor fundamental tanto en el comienzo como en el desarrollo de la misma. Existen filmes que tratan el duelo como un símbolo del dolor en forma de monstruo y encarnando al monstruo como la propia figura materna como en *Mamá* (Andres Muschietti, 2013). El monstruo es quien cuida de las dos niñas y las protege de los desconocidos de sus tíos. *Goodnight Mommy* (Severin Fiala & Veronika Franz, 2014), es una película austriaca que no muestra hasta el final la pérdida no superada y convertida en locura que sufre el niño pequeño por la muerte de su hermano gemelo, su otra mitad. Normalmente, este género vincula la pérdida y el monstruo con lo siniestro, lo desconocido. Para mostrar lo siniestro en las películas, es frecuente el uso del silencio para provocar tensión, así como el seguimiento de la cámara a espaldas de los protagonistas, descubriendo lo que ocurre a la vez que ellos sin ver sus expresiones.

Desde las primeras historias consideradas adaptaciones de terror gótico como *El Castillo de Otranto* (Horace Walpole, 1764), pasando por el famoso Edgar Allan Poe y sus innumerables historias hasta las nuevas adaptaciones y películas de terror como *It* (Stephen King, 2017) tienen su origen en la misma teoría común: el requisito indispensable de hacernos sentir miedo.

2.4. El duelo en los niños

Hablar de la muerte y los niños en la misma frase suele ser un tema tabú, convirtiéndose en dos palabras que nos negamos a vincular pese a tratarse de una realidad. La muerte implica dolor, luto y sufrimiento, y cuando tienen relación con el entorno infantil, se debe tener en cuenta la importancia de los factores familia, escuela y profesionales sanitarios. “Las experiencias y formaciones conceptuales que se forman en estas edades son básicas para la vida del niño, y desde pequeños se tienen ciertas regularidades o cambios que tienden a darse en el proceso de comprensión de la muerte” (Cortina Selva,

2010: 98-99). A partir de los tres años ya se tiene una leve conciencia sobre la muerte y es a partir de los seis, según los expertos, cuando empiezan las relaciones afectivas ante la muerte y el temor de la muerte, siendo a los ocho/nueve cuando ya es capaz de aceptar su propia muerte que tendrá lugar algún día (Cortina Selva, 2010: 99).

Algunas manifestaciones del duelo, dependiendo del desarrollo, son “la dificultad para comprender la irreversibilidad, el deseo de reemplazo, las regresiones o pérdidas de capacidades ya adquiridas, ansiedad, sentimiento de culpa, déficit de atención”, entre otros (Esquerda y Gilart, 2015: 20). Normalmente una de las primeras dificultades que surgen en el duelo infantil es la falta de reconocimiento del proceso del duelo por parte de los niños. Al hablar de duelo nos referimos a “una experiencia perturbadora pero aceptable y susceptible de posteriores aprendizajes emotivo-cognoscitivos y de posible madurez personal” (Cortina Selva, 2010: 104). Por tanto no se trata de superar, sino de aprender, encontrar el vacío que ha dejado esa persona y recordarla, no sustituirla, y se debe llevar a cabo desde pequeños.

Cuando los adultos se excusan o intentan proteger a los niños no haciéndoles partícipes ponen en manifiesto creencias para evitar hablar de la muerte a los más pequeños y al ocultar o negar la verdad, puede bloquear el proceso de elaboración del duelo del niño. Hablar de la muerte, dependiendo de la fase de desarrollo del niño para ser de una u otra forma, es muy importante tanto en la fase cognitiva como social en la que esté. Hablando de este tema protegemos de verdad al niño, ya que la muerte forma parte de la vida y está constantemente en nuestro alrededor (medios de comunicación, cuentos, juegos...), además le ayudará a estar preparado llegado el momento de vivir una experiencia cercana. Según Cortina Selva, en el estudio centrado en niños de 3 a 6 años

“suelen presentarse una serie de fases en el proceso de elaboración de la pérdida en el entorno del niño: fase de ignorancia (no sabe nada, echa en falta o siente que no está cerca), fase de abandono (cree que se ha

ido, se siente no querido, odio/rechazo a la figura ausente), fase de desesperanza (negación de que la pérdida sea permanente, busca el reemplazo), fase de aceptación (no vendrá esa persona porque ha muerto) y fase de positivación (identificación con la figura ausente, se enriquece/madura, adquiere autonomía y se hace consciente de su capacidad para superar adversidades)” (Cortina Selva, 2015: 105-106).

A partir de aquí extraemos las necesidades de un infante que pasa por un proceso de luto:

“Ser informado adecuadamente de lo que sucede, poder expresar sus sentimientos y dudas, sentirse partícipe de los acontecimientos que la muerte conlleva (funeral, tanatorio...), abordar los miedos y ansiedades, ayudar a expresarse emocionalmente, continuar las rutinas y tener oportunidad de recordar, cultivar el recuerdo del que ya no está” (Esqueda y Gilart, 2015: 21).

Cuando nos referimos al duelo existe una relación entre éste, la falta y el saber. Toda narrativa implica la relación con un saber que falta. Resulta paradójico que la falta sea un aspecto fundamental para la narrativa, puesto que toda narrativa tiene su nacimiento en la voluntad de enseñar o mostrar. La falta supone el punto de inflexión para alguno de los personajes. Además, esta se muestra través de la propia enunciación con marcas como la elipsis o el montaje, lo que sugiere la evocación desde el recurso del fuera de campo, lo que conocemos como “discursos de ausencia” (Gómez Tarín, 2006). Freud en su texto *Duelo y Melancolía* establece una reacción ante la pérdida de un objeto significativo para un sujeto, apoyándose en el análisis del cuadro melancólico y lo compara con el proceso de duelo normal. Con la introducción del lenguaje experimentamos una primera pérdida fundamental, diferenciamos las cosas de nosotros mismos, las catalogamos, constituyendo las primeras carencias en las personas. Para la melancolía se “nos muestra todavía algo que falta en el duelo: una extraordinaria rebaja en su sentimiento yoico, un enorme empobrecimiento del yo. En el duelo, el mundo se ha hecho pobre y

vacío; en la melancolía, eso le ocurre al yo mismo” (Freud, 2003: 243-244). Se expone la melancolía como un paso hacia nosotros mismos en sentido negativo, con reproches, culpa, repulsión o castigo. A esos reproches que se dirige lo melancólico los denominará “conciencia moral” (Freud, 2003: 245). Pero lo más importante de todo sigue siendo romper ese tabú en el entorno infantil,

“en una sociedad que «evita» hablar de la muerte, es muy fácil que se profesionalice la atención más que encontrar una respuesta social que facilite el proceso de duelo y sufrimiento. Algunos autores advierten que se está sustituyendo la «humanización» de la sociedad por la profesionalización. El mejor acompañamiento es el de una sociedad que ayude a vivir este proceso” (Esquerda y Gilart, 2015: 20).

Y uno de esos mecanismos que ayuda y muestra el proceso del duelo es el cine, tal y como veremos a lo largo de este trabajo.

2.5. El niño y el monstruo: raíces del miedo y la pérdida

El miedo responde a esa sensación de angustia por un peligro o al sentimiento de desconfianza al pensar que ocurrirá algo negativo. En ese sentido, el miedo que experimentamos al pensar que no volveremos a ver a esa persona o contar con el apoyo que nos daba, se agrava aún más en el caso de los niños, puesto que, como hemos visto en el punto anterior, pueden no llegar a comprender la situación e incluso tener pensamientos auto-culpables. Los primeros miedos surgen en la infancia, “Freud los denominaba “histerias de angustia” como el miedo a la oscuridad, a los monstruos, a los perros, a los insectos, a estar solos” (Luján luale, s.f.). Sin embargo, en numerosas ocasiones esa histeria o pánico es derivada por “la dificultad de los propios padres para soportar la angustia del niño, y para oficiar ellos mismos como soporte frente al miedo [...]. Esto se intensifica en el momento actual donde muchos padres están corridos de su función, o atravesando miedos propios difíciles de tramitar para ellos” (Luján luale, s.f.). Un ejemplo vinculado a ese desplazamiento de los sentimientos sería el famoso caso de Juanito de Freud,

siendo desplazada la histeria de la angustia. Juanito desarrolla a los tres años una fobia a los caballos cuando realmente lo que le asustaba era su padre, figura que hace que se separara de su madre, siendo la fobia una solución en este caso para la confrontación por la figura materna.

Ese desplazamiento tiene relación con la carencia, el duelo y la melancolía que comentábamos en el punto anterior. En este sentido, la palabra de aquello que se ha perdido “designa la absoluta falta de un objeto que, para Lacan, es constitutiva del humano devenir [...], estamos hablando de una carencia en los análisis de lo que atañe a su función simbólica más profunda” (Company, 2014: 24). En este caso, se ve el objeto (el duelo, la pérdida) como símbolo al servicio de la narrativa y de las lecturas extraídas a lo largo de los diferentes filmes.

Debido a esto, el cine y sobre todo el de terror, responde a ciertos traumas o carencias del propio creador de contenido desplazados de forma metafórica en la película, dotando de vida a esos sentimientos de miedo, culpabilidad, angustia... en forma de monstruo. Tal y como cita Aguilar Alcalá (2014: 26) “un monstruo es aquello que goza de una realidad objetiva pero no de una realidad formal” (Carroll, 2005: 76). Podemos pensar en un vampiro o un fantasma, pero no por el hecho de que podamos formarnos una imagen de ellos, e incluso temerles, quiere decir que existen. En cambio, un terrorista psicópata sí goza de una realidad formal, ya que sí existe. Ambas situaciones presentan “una perturbación del orden natural” (Aguilar Alcalá 2014: 26), con grandes diferencias ontológicas. Por ello el caballo en el caso de Juanito es visto de ese modo, de la misma forma que en las películas nos situamos ante un ser irreal que nos aterra, pese a que detrás del mismo se esconda el verdadero monstruo (trauma) que va mucho más allá. Esa realidad objetiva tiene relación para Deleuze con “el carácter fantasmagórico de dichos objetos que se convierten en lugar, testigo y agente, ampliando los horizontes semánticos del texto” (Company, 2014: 25), es decir, el monstruo adquiere el significado del lugar, testigo o agente como metáforas de lo que el narrador

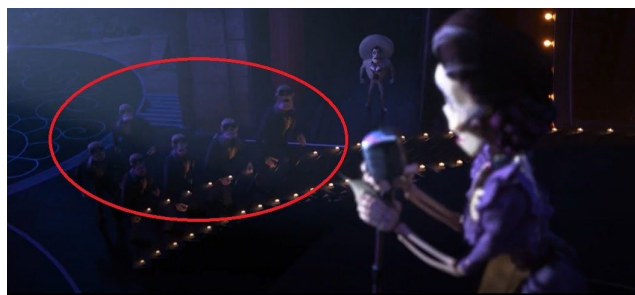
quiera contar para darnos cuenta que finalmente el miedo es el que se apodera de la visión real de las cosas.

3. Análisis aplicado

3.1. La muerte aceptada en *Coco*

En *Coco* se manifiesta el legado y la memoria como elemento fundamental de la familia. Miguel, el protagonista y niño de la historia, tiene su primer contacto con la muerte en el clímax final de película, donde tiene lugar la pelea entre los protagonistas para conseguir la foto de Héctor y que Miguel, con la bendición de su familia, pueda volver al mundo de los vivos y colocar la foto en el mural familiar para recordarles y rendirles homenaje.

En esta escena aparece Imelda, la madre de Coco (y bisabuela de nuestro protagonista Miguel), en el escenario de manera involuntaria donde un único foco de luz la ilumina en medio de un enorme escenario donde no se distingue nada más. Al mismo tiempo, los secuaces de Ernesto, el villano de la historia, que son calaveras exactamente iguales (todos en el Mundo de los Muertos son calaveras pero se distinguen entre ellas por su pelo, ropa... pero en este caso no hay diferencia entre ellos) van a por ella para recuperar la foto.



Los secuaces aluden a la masa como conjunto sin voluntad propia, todos iguales y sin pensamiento crítico (se someten a la voluntad de Ernesto).

Nos encontramos en un gran concierto como conmemoración de Día de Muertos. Imelda empieza a cantar *La Llorona* hasta que aparece en escena Ernesto y ambos empiezan a cantar mientras pelean por la fotografía. *La Llorona* es una canción popular mexicana que cuenta la historia de un amor

perdido que sigue amando desgarradoramente, haciendo referencia a Mamá Imelda y Héctor.

En el espacio profilmico, la composición del encuadre se rige por los principios de centralidad y equilibrio como la ley de tercios, tanto en la actuación (un poco más dinámico por la pelea), así como el clímax de tensión al final de la escena, donde la composición está marcada por el sol del amanecer en la profundidad de campo.



En el concierto, la fuerza visual está abajo a la derecha. Apreciamos la simetría marcada por la línea del horizonte del mismo modo que los personajes también se encuentran a ambos lados para magnificar este equilibrio en el plano.

Durante la actuación en el escenario la cámara se posiciona de forma objetiva, neutral, como si fuera una cámara de televisión retransmitiendo un concierto. Mayormente, los planos son a la altura de los personajes, tratándose de una ocularización modalizadora o espectadora. Con Ernesto de la Cruz, el villano del filme, los planos son contrapicados otorgándole poder, desde una posición mitificada en un inicio (para Miguel es una leyenda) hasta el giro de guión donde se descubre su verdadera naturaleza. Ese poder empieza siendo admiración hacia su ídolo en el mundo musical que pasa a convertirse, mediante el avance del film, en una caída del ideal para el niño. Es decir, la estrella (el abuelo) siempre ha sido un ideal para el niño que luego se cae, sintiendo de nuevo Miguel un duelo de esa caída.

Para la “muerte” de Héctor se utiliza un plano cenital que nos permite observar la escena desde fuera y crear un efecto de ralentizar el tiempo. Pensamos que va a morir y vivimos ese momento junto con los personajes, de forma dolorosa y angustiosa.



A la izquierda podemos ver la relación de poder entre Ernesto y Miguel. La figura de la derecha se trata del plano cenital en el momento de la muerte de Héctor, mostrando lo que ocurre en la escena estando fuera de la misma.

Durante toda la película el color en el Mundo de los Vivos está caracterizado por colores claros y cálidos, luminosos, mientras que una vez nos embarcamos en el Mundo de los Muertos, son colores mucho más brillantes, vivos y fluorescentes. Sin embargo, en esta escena esos colores brillantes se quedan atrás y nos centramos en un público cuyas caras casi no distinguimos, pudiendo vislumbrar un rayo de luz que sigue al personaje en el escenario, muy grande y solemne. Un único foco ilumina el personaje y va siguiéndolo de una forma metafórica (relacionando la luz como la vida y fuera de ella la muerte), donde si perdemos el foco, la luz, no queda nada, sólo la penumbra, lo negro, el olvido. Esto se muestra con planos generales que dejan ver la profundidad del espacio y del escenario, con un público casi imperceptible ya que lo importante es lo que hay dentro del foco.



El destello de luz se vincula con la propia vida y muerte, con el recuerdo y el olvido. Los colores brillantes y fluorescentes quedan atrás, tapados por toda la penumbra del público.

Cuando Héctor está a punto de ser olvidado por su hija, Miguel tiene el primer contacto directo con la muerte: la pérdida de su verdadero bisabuelo. Podemos observar cómo el aura naranja, haciendo referencia al alma para nosotros, está desapareciendo poco a poco en el mismo momento que sale el sol y Miguel tiene que abandonar ese mundo de muertos con la hoja bendecida

y volver al mundo terrenal. Es en este momento cuando los colores brillantes vuelven junto con la esperanza de poder hacer recordar a Coco.



El color naranja destaca siendo el color del “alma”, del amanecer y de la hoja que permitirá a Miguel volver al Mundo de los Vivos. Un color vivo, brillante, que sobresale en un plano naíf donde hasta entonces había sido oscuro y triste.

Un punto muy importante en la película es la importancia de la música. Todas las canciones ayudan a seguir la trama así como a conocer los sentimientos de los personajes, haciéndonos más partícipes de la misma. Por ejemplo, la primera vez que Héctor y Miguel interpretan una canción, *Un poco loco*, ayuda a escenificar la confianza que empiezan a tener entre ellos. Héctor empieza a ser un referente y apoyo para el niño. A Miguel se le prohíbe la música desde pequeño, pero la ubica como el centro de su deseo para llenar el vacío en su vida de la falta y caída del ideal de su bisabuelo.

La temporalidad y estructura del filme no es lineal. La aventura en el Mundo de los Muertos dura una noche (la Noche de Muertos), coronando el final de la película con la salida del sol y un nuevo día para finalizar el filme alegremente. Sin embargo, existe una elipsis temporal en la película, al final cuando aparece el rótulo *un año después*, así como es los diferentes *flashbacks* en la historia que nos permiten conocer la historia más que al propio protagonista, existiendo en ciertos momentos una focalización espectadora. Pero en el momento en que Miguel descubre toda la verdad, la focalización es interna, la predominante en toda la película, donde el punto de vista de nosotros como espectadores es el mismo que el personaje. Nosotros sufrimos con el niño el dolor de la pérdida del ser querido y no sabemos hasta que se encuentra con Coco y tiene lugar la famosa canción *Recuérdame*, que realmente Héctor sigue siendo recordado por su hija.

La muerte y el monstruo tienen diferentes significados en el filme. Cuando Mamá Imelda canta *La Llorona* y las calaveras la persiguen, está bailando con la propia muerte del mismo modo que cuando Héctor está a punto de desaparecer, es porque la única persona viva que le conoce le está olvidando. La muerte se encuentra a medio camino entre dos mundos y en *Coco*, la muerte es un paso más hacia otra vida y el recuerdo de nuestros seres queridos es lo nos hace mantenerlos vivos. El verdadero monstruo aquí es el olvido, es decir, no la muerte física sino la muerte en nuestra mente. Miguel conoce al propio monstruo (el olvido), lo comprende y lo transforma en una realidad para combatirlo (el recuerdo). Nuestro protagonista emprende una aventura donde acaba comprendiendo la importancia de la familia y la muerte como parte de la vida, viendo esta última sin connotaciones negativas. Cuando Héctor casi muere nos encontramos en el clímax de la película, donde Miguel comprende la importancia de los recuerdos y puede volver al mundo real, el Mundo de los Vivos, para seguir con su vida sabiendo que sus seres queridos le protegerán y cuidarán.

La muerte siempre se ha tratado de ocultar a los niños tratándolo de un tema oscuro, mientras que en esta película es tratado como un mundo nuevo, un más allá lleno de luz y de color donde siempre recordaremos a aquellas personas que tanto queríamos, tratándose de una muerte aceptada. Vivir en un mundo nuevo supone asumir cierta idea de la muerte, cierta idea porque en realidad la muerte no podemos representarla ni asumir nunca, solo en parte. La propia película se puede ver como una alegoría que simboliza el propio duelo personal: al inicio, Miguel llega al Mundo de los Muertos triste y solo abandonando el mundo terrenal; poco a poco va adaptándose al nuevo lugar y a todo lo que le rodea, aceptando lo que está viviendo junto a sus seres queridos, y finalmente aprende que en un mundo u otro siempre que recordemos a las personas que ya no están con nosotros nunca se irán del todo.

3.2. La verdad frente a la culpa en *Un monstruo viene a verme*

Un monstruo viene a verme relata la historia de “un chico demasiado mayor para ser un niño, demasiado joven para ser un hombre y una pesadilla”. Es frecuente la muerte del protagonista a lo largo de la pesadilla que se repite cada noche. En el tercer acto de la película, en el clímax final, Connor tiene que contar al monstruo la cuarta historia, la referente a él mismo, dando vida a su peor sueño. O'Maley recibe la noticia de la cercana muerte de su madre, ya que no hay tratamiento que funcione, lo que le hace reaccionar de forma enfadada y violenta hasta llegar al cementerio donde se encuentra el árbol/monstruo y tiene lugar la escena que nos incumbe.

Mediante cortes netos, el niño corre frustrado por la noticia recibida y va pasando por los diferentes lugares, siendo en todos el mismo plano hasta llegar al cementerio donde el plano cambia: de ser planos enteros finalmente llega a ser un gran plano general. Mediante esos planos el niño ve toda su vida pasar, ya que son localizaciones reconocibles de su día, y segundos después dará inicio el contacto con la muerte, evocando la idea de recordar tu vida en el momento de morir.



Como transición se utiliza el mismo plano entero de Connor corriendo (él en el centro) del hospital al cementerio, con un desequilibrio producido por “la cámara en mano” hasta llegar a la localización de la siguiente escena.

En el cementerio la composición del encuadre es centrada cuando habla el monstruo pero descentrada en Connor, mostrando la inestabilidad del niño por la cercana muerte de su madre. La escena pasa de gran plano general a un plano entero hasta llegar al árbol, que sirve para situar al espectador y adentrarse en la historia que se contará un minuto después. Un plano picado y contrapicado nos proporciona ambas perspectiva del monstruo despertándose, apoyando la grandeza y el tamaño del monstruo e impactando más al espectador. Se marca la asimetría entre los personajes y la conmoción de escala en el encuentro. El monstruo hace que el niño se sienta pequeño y débil y, paradójicamente, es él quien le dará la fuerza que necesita. Se hace uso de un plano cenital para dar fuerza al momento de la caída al vacío de la madre y jugar con la temporalidad (nos extrae) y el espacio (el agujero negro que parece no tener fondo).



La primera imagen está marcada por centralidad del espacio, siendo el lugar del monstruo que es quien le aporta el “equilibrio” a Connor. La segunda y la tercera inscriben la asimetría y grandeza del momento. El plano nadir representa la caída de la madre y el final de la pesadilla.

Los planos se encuentran a la altura de los ojos de los personajes. Pero es cierto que al ser Connor el protagonista (un niño), la cámara se sitúa un poco por debajo de los ojos de los personajes adultos que aparecen en la pantalla como pudieran ser su abuela o su padre, para verlos desde la perspectiva del niño.



Ligeros contrapicados marcando la altura del niño, mientras que el monstruo se sitúa al mismo nivel que él.

En todo momento se trata de una ocularización modalizadora o espectadora, visualizando la película como espectadores desde la tercera persona. Nosotros vamos descubriendo con el niño los acontecimientos pero interpretamos la información más rápido que él. El dramatismo es fundamental para aportar más información al espectador. Durante el fragmento los planos generales ayudan a ver la profundidad de campo y el lugar donde están, así como sirven también para situar la pesadilla de Connor convirtiéndose en una metáfora de la propia realidad: esa pesadilla que tenía cada noche ahora la va a vivir ya que su madre se muere. Sin embargo, durante las conversaciones de Connor y el monstruo, los planos utilizados son cortos o primeros planos para centrarse más en sus expresiones y el diálogo: Connor está destrozado después de saber que su madre va a morir y necesita soltar la ira que tiene dentro y pedir ayuda al monstruo. El gran plano general picado en el que se muestra que el mundo literalmente se está agujereando es el que marca el inicio del miedo más temido de Connor. Su mundo se desmorona y su pesadilla se hace realidad. Se trata de un plano abierto, donde el suelo se abre y todo empieza a caer y destruirse, tanto en su pesadilla como en su vida.



El sufrimiento de Connor empieza en el inicio de la cuarta historia, en el cementerio, cuando su mundo empieza a desvanecerse. .

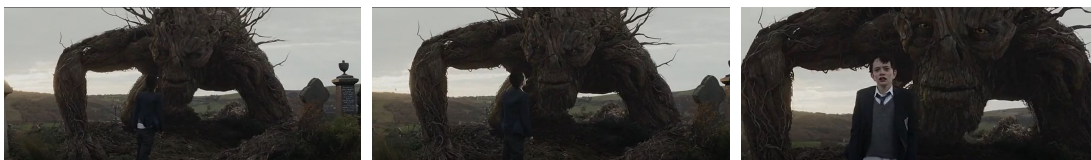
El clímax de la escena es la pesadilla de Connor. Esta comienza con un grito desgarrador del protagonista al liberar toda la carga y el peso que siente, mostrando un plano cenital en el momento del grito que acompaña la apertura del plano y la cámara. El propio grito aleja al espectador. Connor se

derrumba en el suelo, le pide ayuda al monstruo seguido de un plano detalle de su reloj. El reloj (el tiempo) tiene un valor simbólico durante toda la película: a las 12:07 es cuando aparece el monstruo, el reloj que destruye Connor que es tan importante para su abuela, el tiempo que le queda con su madre o el tiempo perdido con su padre. En este momento, lo fantástico no es lo que permite tratar la realidad, sino lo real lacaniano, aquello imposible de soportar y que no puede representarse, el otro nombre de la muerte.



Esta transición da lugar a la "entrada" de la cuarta historia. Los diferentes planos utilizados evocan el efecto de distorsión del tiempo, como si se detuviera.

Seguido del reloj, un *travelling in* califica dramáticamente la situación narrada y permite observar de cerca las expresiones del protagonista, además funciona como punto de inflexión para lo que viene a continuación: comienza la pesadilla hecha realidad. En el mismo movimiento de cámara, la posición de los personajes es muy sugerente. El monstruo enmarca al niño entre sus brazos, es decir, le protege, como ha hecho en todo el filme. Este marco representa aquello soportable para Connor y lo que se encuentra fuera del mismo, en este caso se encuentra fuera de campo (la pesadilla), es aquello a lo que tiene que enfrentarse.

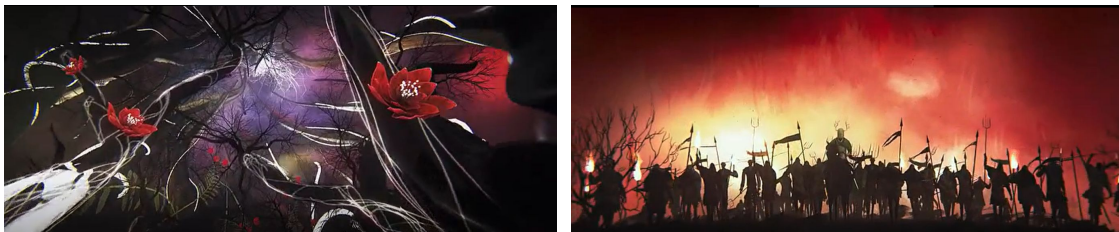


Justo antes de mostrar la pesadilla, la composición enmarca al niño con el brazo del monstruo, sugiriendo el abrazo y el amparo de éste.

Los *travellings* de seguimiento durante la escena y la película permiten el buen desarrollo de la misma sin perder dinamismo, siguiendo el propio desarrollo de la acción. El uso de cámara en mano también es muy frecuente a lo largo de la película, como es el caso de los primeros fotogramas expuestos en este análisis, creando una sensación de temblor, tensión y angustia mayor

para el espectador. De este modo, también se representa cómo se desestabiliza el mundo que se va desmoronando.

La iluminación y los colores utilizados durante el filme son sobrios y apagados, tonalidades neutras y sin brillo, como hemos visto en las anteriores imágenes, debido a la propia trama de la película ya que se trata de un continuo hastío, desespero y angustia por la enfermedad de la madre. Los días que transcurren en la película son nublados, grises, donde el sol sólo aparece en determinadas escenas y por la entrada de ventanas a espacios cerrados. Lo que llama la atención visualmente son las historias narradas por el monstruo donde se observan como si fueran un cuento pintado con acuarelas con tonos más potentes y vivos.



Las historias contadas por el monstruo recurren a tonos más saturados como el rojo, el naranja o el violeta, cogen protagonismo. Son historias que sirven de refugio y consuelo a Connor.

La música refuerza una mayor empatía en el espectador combinando la auricularización interna (cuando escuchamos lo mismo que el personaje) con la 0 (cuando se utiliza para crear ambiente). Por ejemplo, en el momento de la muerte de la madre, la música otorga dramatismo a la escena, la melodía acompaña a la despedida entre madre e hijo.

La temporalidad y estructura de la película es lineal, sin saltos en el tiempo, y al servicio de la propia narración, siguiendo un tiempo cronológico de diferentes días. A lo largo de la pieza audiovisual descubrimos que realmente no estamos ante una focalización interna donde sabemos lo mismo que el personaje, sino que se trata de una focalización externa, ya que es él quien poco a poco nos va mostrando la trama de la película, lo sucedido y sus secretos, que desconocemos hasta la escena final. Nosotros como espectadores pensamos que sabemos lo mismo que Connor (focalización

interna) y que sus actos son debido a su tristeza, pero poco a poco descubrimos que realmente son fruto de la ira, el cansancio y la falsa esperanza que su madre le proporciona.

En cuanto a la construcción narrativa del film, el meganarrador delega en el monstruo que es quien comienza la historia presentándonos a Connor como “*un chico demasiado mayor para ser un niño, demasiado joven para ser un hombre y una pesadilla*”. También vuelve a ser narrador (de segundo nivel en este caso) a lo largo de las historias que le cuenta a O'Maley.

Por tanto, en el caso de *Un monstruo viene a verme* el monstruo no es el ser terrorífico que no responde a nuestra lógica o verosimilitud, sino que el monstruo es la propia noción de la verdad, la verdad del horror. El horror no puede decirse sin velos, por ello el monstruo que aparece en la película permite dar voz y despojarse de esos tapujos a través de lo fantástico. El monstruo es el velo de la verdad y el sentimiento de culpa originado por el cáncer de la madre.

Aquí el monstruo es tratado por el niño como una figura referente que le dice las cosas como realmente son, al contrario de personas que le rodean, y le ayuda a comprender que el sentimiento de culpa que tiene no es malo, sino que es algo debido a su frustración y a la carga que tiene que soportar pese a ser aún un niño. En la pesadilla su madre siempre le dice “*no me sueltes*”, representando ese aferro a una falsa esperanza de cura para la enfermedad, el hijo es quien sostiene la esperanza de la madre. Connor al final de la cuarta historia, la escena analizada, confiesa las ganas que tenía de que todo acabara, justificando que se sentía tan solo que no lo soportaba. En ese mismo momento el niño suelta el sentimiento de culpa, convertido en ira durante la película, y entra en el abismo que aparece en el sueño: la propia culpa. La madre intenta protegerle durante toda la película creando esas ilusiones, siendo la abuela el único personaje a lo largo del film que es partidaria de contarle la verdad a su nieto. En la propia pesadilla su madre representa la proyección de su culpa y como consecuencia el protagonista piensa que

merece ser castigado, por eso afirma ser lo peor y por eso busca el castigo y el conflicto durante el filme: buscando con la mirada a su acosador, provocando una pelea en el colegio o destrozando el mobiliario de la casa, y de todas estas recibe un “¿y de qué serviría castigarte?”. Él ansía un castigo por ser un mal hijo, por desear que el sufrimiento de su madre cese para que también lo haga el suyo. Por ello la figura del monstruo como compañero y guía es tan importante, las historias muestran a Connor esa dualidad del bien y del mal, de que no todo es blanco o negro, reflexionando sobre puntos de vista alternativos. Aprende a ver de una manera distinta cómo son las cosas, en este caso, el príncipe, el boticario o el hombre invisible, donde lo bueno y lo malo se confunde.

El aprendizaje final del protagonista es gracias a la tutela del monstruo que le ayuda a comprender la complejidad de los pensamientos, así como le proporciona esa figura de confianza y compañía de la que carece, y es por ello quiere que se quede a su lado en el momento de presenciar la muerte verdadera de su madre. El árbol promueve una reflexión sobre la verdad en la misma escena del clímax final: la ambigüedad de la verdad. La verdad ayuda a curarse a él mismo y a poder sentir paz mientras que la culpa le enfermaba, por ello al liberarse puede dejar ir a su madre sin sentir remordimiento. El monstruo concluye como reflexión final las tres verdades que Connor descubre y aprende junto con él: la primera es “*tu verdad*”, la verdad de Connor, es decir, las ganas que tenía de que todo acabara; la segunda es “*la no verdad*”, el pensamiento de culpa y remordimiento de la muerte de su madre por pensar que acabe todo; y la última es “*la verdad más simple de todas*”, no querer que su madre se vaya.

3.3. El monstruo interno: Babadook

Cuando no podemos controlar nuestras heridas, estas se apoderan de nosotros mismos. Esto es lo que ocurre en *Babadook*. Todo cambia con la aparición del libro *Mister Babadook*. Samuel, el niño de la historia, le pide a su madre, que le lea ese libro después de haber revisado la habitación libre de monstruos como

cada noche. Este fragmento se sitúa en el primer acto del filme, en el planteamiento, y supone un primer punto argumental, ya que da a conocer a Babadook y se trata del inicio de la aparición del monstruo que les atormentará durante toda la película.

Previamente a la escena, ya se contextualiza la rutina que tienen madre e hijo con una relación bastante deteriorada, siendo un poco distante y con muchas carencias físicas y emocionales por parte de ambos. El plano simétrico utilizado es muy sugerente, ya que podemos definir el tipo de relación que tienen. El plano escribe la distancia entre los dos y, además, inscribe la ausencia del padre en esa silla vacía que escinde el plano.



En esta imagen podemos observar la distancia entre ambos, mostrando la frialdad de la relación materno-filial sin interacción aparente entre ellos.

La secuencia comienza examinando la habitación de Samuel para comprobar que no hay monstruos y pueda dormir, ya que nuestro protagonista sufre terrores nocturnos y un miedo casi irracional a los monstruos. Ese recurso de “examinar” la localización es muy frecuente en el cine de este género, la comprobación que implica el recorrido del espacio doméstico con la compañía de la madre, figura de protección que asegura el futuro bienestar, pero “el problema es dónde mirar cuando lo familiar está todo invadido por el clima de lo inhóspito porque los padres no pueden acompañar a revisar esos rincones ni cuentan cuentos para ayudar a conciliar el sueño” (García Catalán, 2019: 147). Una vez comprobada la habitación, Amelia le dice a Samuel que escoja un cuento para leer esa noche y Samuel elige *Mister Babadook*, un cuento que la madre no reconoce, no sabe de dónde ha salido y que finalmente resulta ser un

libro que habla de un monstruo horrible que acabará apareciendo de forma real en sus vidas. El libro aparece en una estantería, lugar donde se concentra la “cultura” ya que los libros son símbolo de saber. En este sentido podemos hacer una lectura sobre la importancia de la figura del monstruo: en todas las culturas existen este tipo de seres en los que se depositan una serie de valores negativos. Desde niños nos familiarizamos con estas criaturas mediante cuentos, historias o canciones constituyendo una parte necesaria de la historia y representando el castigo por un mal comportamiento (como el coco cuando no duermes siendo niño). Normalmente estos monstruos representan metáforas de miedos, de desconocimiento, angustia... Además de provocar en nosotros pavor a la vez que admiración, como se ha desarrollado en marco teórico de este trabajo.

Los planos son simétricos y equilibrados dejando a los protagonistas en el centro, así como en los puntos de interés cuando se someten a la ley de tercios. Además los planos suelen ser enteros o medios, dejando ver a los personajes y el entorno, de modo que ayuda a la narración de los acontecimientos para el espectador. En los diferentes cambios en Amelia (cuando empieza a estar poseída), los primeros planos nos ayudan compartir su transformación, tratándose de planos mucho más expresivos, tratándose de imagen-afección. Esta imagen nos muestra el intervalo entre la percepción y la acción, “entre una percepción en ciertos sentidos perturbadora y una acción valiente” (Deleuze, 1984: 100). El sujeto, Amelia, se siente y percibe a sí mismo, siente el cambio hacia el monstruo, lo que llamaríamos “posesión”. A través de su rostro sentimos el traslado de sus mundos interiores.



Los planos corresponden al reconocimiento que hacen madre e hijo por la habitación, haciendo al espectador partícipe.



Los planos de Amelia responden a la transformación, tratándose de imágenes-afección.

Los planos tienen una posición a la altura de los ojos de los diferentes personajes. En ciertas conversaciones entre madre e hijo se puede apreciar un ligero contrapicado debido a la altura del niño al ver a su madre, así como un leve picado desde la altura de la madre. Es frecuente el plano cenital para observar a Amelia tumbada y su progresiva transformación en Babadook, así como se utiliza también este tipo de plano cuando está atada en el sótano poseída por el monstruo o al inicio del filme cuando cae en su cama como si el tiempo se detuviese en ese momento y no hubiera avanzado desde entonces.



La cámara a la altura de los personajes varía en función de quién esté hablando en el plano: un leve picado cuando la madre habla y un leve contrapicado cuando el niño responde.



Ejemplos de planos cenitales.

La narración atiende a planos subjetivos de Amelia. Como cuando viendo al monstruo en el techo estando en la cama o viendo la lámpara al despertar (punto que rompe la transparencia enunciativa); la imagen pierde foco, ya que la realidad a Amelia se le disuelve con la entrada del monstruo en ella. Su estado de duelo y sufrimiento la aísla, la desgaja de la realidad. La ocularización de la película en mayor parte es modalizadora o espectadora, es decir, no comparte el punto de vista de ningún personaje, excepto en los

puntos nombrados anteriormente que estaríamos ante una ocularización interna, tanto cuando ve a Babadook como cuando ve borroso y el espectador comparte esa visión con ella.



Estos planos corresponden a lo que Amelia está viendo con sus propios ojos, en el caso de la primera imagen ante una ocularización interna primaria y en el segundo fotograma ante una ocularización interna secundaria.

Los movimientos de cámara son sutiles durante la pieza. Existen diferentes movimientos de cámara que siguen a los protagonistas por la casa, como es el caso de la escena escogida donde se realiza un *travelling* que sigue a Amelia y después a Samuel hasta la cama. Estos movimientos de cámara se pueden leer como un proceso de desvelamiento de la habitación, igual que Samuel necesita comprobar la habitación antes de dormir, estos *travellings* ayudan a seguir la acción mientras nos presentan dónde tiene lugar la misma. Algunos movimientos son más bruscos fruto de la tensión del momento, como mover rápido la cámara para enfocar el pomo de la puerta que se ha movido y volver rápidamente a enfocar al personaje.



El travelling de seguimiento nos permite desvelar el espacio, la habitación.

También se utilizan algunos *zoom in* que aportan dramatismo y tensión a la situación acercándose a la espalda de la protagonista, creando una

sensación mayor de lo siniestro, lo desconocido. Aquello que no podemos ver pero el personaje sí.



Zoom in acercándose a Amelia a medida que va leyendo el libro.

La iluminación es sobria, con poco contraste, utilizando la subexposición y abusando del negro donde se crea la tensión para el espectador, utilizando una gama cromática donde existen contrastes dependiendo de la escena. Se trabaja la iluminación en clave baja con colores azules y grises de baja exposición, hasta que finalmente la oscuridad conquista el film, algo fundamental cuando la madre encara el monstruo. La iluminación está justificada en todo momento, por ello cuando cae la noche resulta casi imposible diferenciar los objetos entre la penumbra, algo recurrido en el cine de este género. Asimismo, el rojo del libro de *Mister Babadook* brilla entre toda la oscuridad de la película.

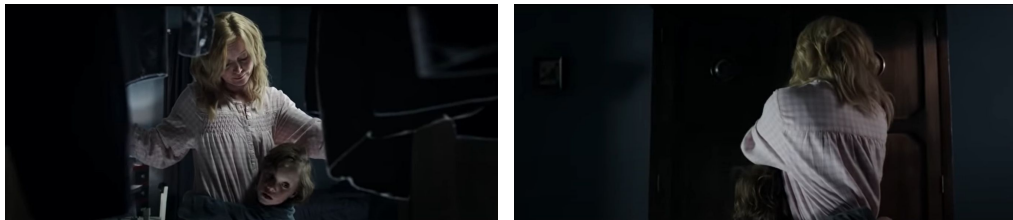


El rosa de Amelia que se diferencia dentro de una gama de grises y azules de la casa.

El sonido es, en diferentes ocasiones, inverosímil ya que se escuchan distintos sonidos extraños debido a las técnicas radiofónicas empleadas como la distorsión de ruidos, golpes cuando nadie llama... Este tipo de recursos son muy frecuentes en el cine de terror ya que, como se ha comentado, este tiene la capacidad de hacernos preguntas sobre el límite humano, aterrándonos no tanto lo desconocido, sino en aquello que debería permanecer oculto. Aquello que nos resulta siniestro, lo irreconocible, en este caso de dónde provienen

esos sonidos. También se hace un uso muy importante del silencio para dotar de tensión a la escena e intentar asustar al espectador con un golpe de sonido en el momento de la aparición del monstruo. El uso de la música extradiegética apoya el dramatismo o la intensidad de la escena, de forma que el espectador empatiza o “entra” más en el filme. La música ayuda a llenar esos vacíos y silencios que existen debido a la distancia entre ambos personajes. En este caso no suele tratarse de una música con una melodía clara, sino que suelen ser unos sonidos que forman un cierto motivo melódico otorgando misterio a la narración de ese momento. De este modo estamos tanto ante una auricularización 0 en los diferentes momentos de música, como una auricularización interna primaria en los diálogos, la televisión o los ruidos que escuchan los personajes e interna secundaria cuando son distorsiones que ellos también escuchan pero vienen dadas por el montaje de la propia película.

El uso del plano/contraplano trata de enlazar y acercar a la madre con el niño, reduciendo la distancia entre ambos durante el filme. Aporta una continuidad a las secuencias, así como en los diálogos entre diferentes personajes.



El uso del plano contraplano al abrir el armario y al cerrarlo proporciona un acercamiento en la relación materno filial.

La película empieza con un *flashback* del pasado que une el sueño, la realidad y el recuerdo, dando lugar a una vida pesadillesca. Cuando Amelia está en el coche camino del hospital para dar a luz y su marido muere en el accidente de coche que tienen en ese momento. Una vez Amelia despierta, toda la película tiene una estructura cronológica lineal: unos días antes del cumpleaños de Samuel y el aniversario del fallecimiento de Oskar. Durante toda la corta vida del niño, este nunca ha celebrado su cumpleaños ni existe ninguna fecha a señalar. En lugar de celebrar la vida, un duelo que todavía no

se ha superado hace que la madre esté pegada a la muerte. Desde el inicio del filme nosotros sabemos lo ocurrido en pasado y vamos descubriendo los acontecimientos junto con Amelia, por lo que nos encontramos ante una focalización interna: sabemos lo mismo que ella, descubriendo a Babadook y la respectiva posesión.

En *Babadook*, el peor miedo del niño cobra vida y le ataca directamente, por lo que sería muy fácil identificar a Babadook como el propio monstruo de la película. Sin embargo, descubrimos qué o quién es realmente el monstruo en este filme. El inicio de todo ya nos da un dato importante: en el mismo momento muere el padre y nace el hijo. El arranque (y nacimiento del film) es a la vez que arranca el nacimiento del niño. Con él empieza todo. Durante la película Amelia sigue sumida en un intento de superar el duelo por el fallecimiento de su marido, que seis años después todavía no lo ha logrado vencer. En diferentes ocasiones intuimos que la relación entre madre e hijo está muy deteriorada, él busca consuelo en los brazos de su madre pero a ella le cuesta lidiar con el comportamiento irracional y violento de su hijo. Además, Amelia no deja poseer ningún objeto a Samuel que le recuerde a su padre, incluso protestando en alguna ocasión el niño diciendo “*también es mi padre, no es tuyo solo*”. El dolor y la no-superación del fallecimiento de su amor la incapacitan en diferentes situaciones para ejercer de madre, perdiendo el control en diferentes ocasiones. Por ello, parece que lo que llega a esa casa les hace unirse más como madre e hijo y les salva de la soledad en la que ambos estaban sumergidos. El monstruo se puede ver en este caso como el grito que el niño no puede elaborar, por eso elige ese determinado cuento que aparece en la estantería. El monstruo es quienes les salva de ese sentimiento de culpa y soledad. Samuel dice una frase muy significativa cuando Amelia está “poseída” y atada en el sótano: “*sé que tú no me quieres, Babadook no te deja. Pero yo te quiero mamá*”. Quien no le deja quererlo y seguir adelante es ese sentimiento de tristeza y culpa que desplaza hacia su hijo, convirtiendo esos sentimientos en Babadook, y hasta que no logre vencerlo no podrá ser una

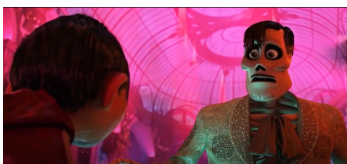
buena madre para Samuel. De hecho, Babadook aparece en diferentes escenas personificado como Oskar, mostrando ese monstruo/sentimiento que nació en el momento de su pérdida.

En el final de la película se atrapa a Babadook en el sótano. Únicamente es Amelia la que puede bajar a darle de comer, por lo que se puede interpretar como el momento en que la madre necesita estar sola y desahogarse del sufrimiento y dolor que lleva por dentro. Todos llevamos monstruos internos que no dejamos salir, nacidos por nuestras tristezas o traumas aún por superar y Babadook es una metáfora convertida en película de terror de lo que sucede cuando ellos consiguen apoderarse de nosotros.

4. Resultados y conclusiones

A partir de la revisión bibliográfica del marco teórico y el análisis aplicado del corpus, extraemos los siguientes resultados y conclusiones:

1. La elección de los planos contrapicados manifiestan la caída o pérdida del ideal. Los ligeros planos contrapicados en la enunciación representan la caída o pérdida del ideal y/o referente para los niños, lo que supone una primera pérdida para los niños. Muestran la admiración del niño a su tatarabuelo en *Coco* o la demanda de amor de los niños hacia el padre y la madre en *Un monstruo viene a verme* y en *Babadook* respectivamente. En *Coco* es ideal cae literalmente, en *Un monstruo* la figura del padre se borra y aparece el monstruo y en *Babadook* ante la sordera de la madre frente la demanda del niño el monstruo funciona como un grito.



Los planos contrapicados responden a la caída de la admiración que tenían hacia ellos: en *Coco* Ernesto es el malvado, el padre de Connor en *Un monstruo viene a verme* no quiere pasar tiempo con él y finalmente en *Babadook*, Amelia no sabe ejercer de madre.

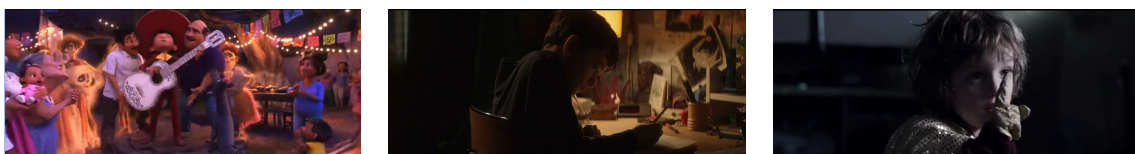
2. El distanciamiento forma parte de la construcción narrativa de la pérdida. Los momentos más dramáticos que suponen la pérdida de alguien se

representan en el espacio profílmico a través de planos cenitales que crean la sensación de vacío, como si el tiempo se parara. El mismo distanciamiento de la cámara produce una sensación de inmensidad que carecen de música, puesto que al pararse el tiempo nos situamos en un limbo donde la única auricularización reconocible son sonidos o voces distorsionadas. En el duelo, decía Freud, que el tiempo se detiene para el sujeto.



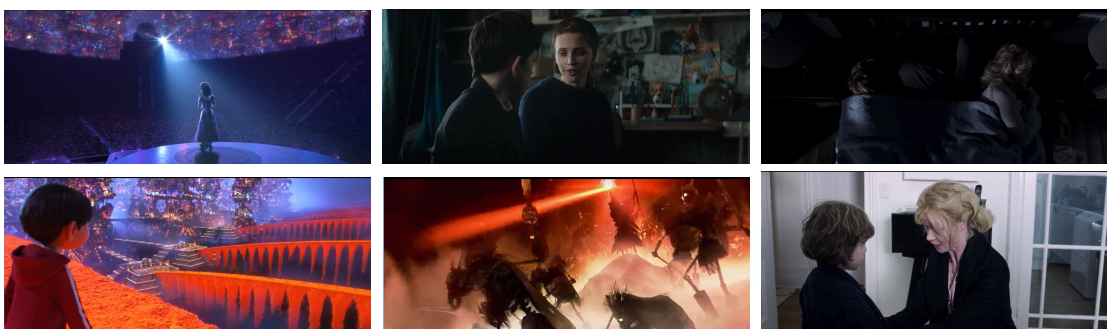
En *Coco*, *Un monstruo viene a verme* y *Babadook* el plano cenital suscribe la parada del tiempo, de la música y se vive —o revive— un hecho traumático.

3. El arte sirve a los niños como elemento común para la evasión de los horrores de su vida. La música, el dibujo y la magia son artes que los protagonistas relacionan con sus familiares, ya sea por el propio legado (*Coco*), por el común interés entre padres e hijos (*Un monstruo viene a verme*) o por llamar la atención de los mismos (*Babadook*). Son una forma de expresión y liberación que tienen en común los niños de los tres filmes, para alejarse de las situaciones complejas que viven. El gran amor de Miguel, la música, le es negada desde pequeño, lo que le provoca un deseo mayor por aquello que no puede tener pero es lo que más feliz le hace. Para Connor, los dibujos le ayudan a reflexionar sobre las enseñanzas del monstruo del mismo modo que le sirve para eludir durante esos momentos el cáncer de su madre. Samuel utiliza la magia para llamar la atención de su madre, además de afinar una lectura de la propia película: “La vida no es siempre lo que parece. Siempre algo maravilloso acontece. Pero también puede ser muy traicionera”.



La música, la pintura y la magia como liberación de las complejidades de sus vidas en las películas *Coco*, *Un monstruo viene a verme* y *Babadook*, respectivamente.

4. La luz y sombra incide en la construcción metáfora de la vida y la muerte. Esta es una afirmación muy común, pero el análisis práctico se ha corroborado. En *Coco*, el propio foco del escenario como se ha explicado en el corpus de este trabajo, utiliza la función de la memoria como luz que recorta la oscuridad. Fuera de ese foco no hay nada más que el olvido, la muerte. Además cuando va a tener lugar el contacto con la muerte, el film abandona los colores característicos del mundo de los muertos. *Un monstruo viene a verme* utiliza la luz y los colores en tonalidades cálidas o saturados en las historias (y los aprendizajes) para crear un refugio a Connor entre el cromatismo gris y apagado del resto de la película creando un efecto de monotonía. El cine de terror utiliza el recurso de la oscuridad para crear tensión, así como el juego de las sombras para incidir en lo siniestro, como hace *Babadook*, creando un fuerte contraste entre las escenas diurnas y nocturnas, exteriores e interiores.



Claves cromáticas de la fotografía en *Coco*, *Un monstruo viene a verme* y *Babadook*.

5. Para construir una mirada infantil no es necesario la utilización de planos subjetivos de los niños. Al contrario de lo que se podía esperar, la construcción de la mirada infantil no utiliza planos subjetivos de los niños, siendo en todo momento la ocularización espectadora o modalizadora en lo que a infantes se refiere. Esto es porque los espectadores nunca podrán ver el mundo a través de los ojos de un niño porque al crecer nos apartamos de esa mirada inocente. Por el contrario, sí hemos podido analizar ocularizaciones internas en el caso de los personajes adultos, porque sí podemos compartir su punto de vista.

6. La representación de los miedos infantiles a través de la figura del monstruo se vinculan con los miedos cotidianos. Las lecturas y los monstruos de los filmes responden a una visión del arte como un tratamiento subjetivo de los malestares de la época. Responden a un significado que nosotros le hemos otorgado. Cada filme utiliza el código de la animación, lo fantástico o el terror para poner sobre la mesa un relato sobre los miedos cotidianos de cualquier persona, como el miedo a la muerte. El olvido, la complejidad de la verdad o el grito desesperado de ayuda y dolor, respectivamente con las películas, no son monstruos físicos o seres inverosímiles, sino que son el resultado de estímulos externos e internos de nuestra propia naturaleza humana (tristeza, culpa, soledad, traumas) que han sido desplazados de forma metafórica o simbólica.

7. El monstruo resulta ser una figura antitética. Lejos de la imagen de monstruo como ser que nos atormenta, hemos analizado que realmente son quienes les salvan, guían o unen a lo realmente importante para los protagonistas: la familia. Las tres películas escogidas “vindican de forma dolorosa la importancia de tener un monstruo, especialmente cuando se sufre la ausencia de los padres” (García Catalán, 2019: 147). Los filmes se podrían ver como “un duelo de naturaleza patológica donde cada espectador se considera culpable de la muerte ocurrida, la niega, se cree influido o poseído por los difuntos [...] estremeciéndose de nuevo, y de este modo, fortalecerse, consolarse” (Navarro, 2016: 24), es decir, ayudan a cerrar los traumas o los sentimientos a través de los protagonistas.

Debido a lo expuesto anteriormente, afirmamos la conclusión final: existen diversos recursos expresivos y narrativos comunes en los diferentes géneros para representar la pérdida o el duelo en los niños.

Estos planteamientos pueden dar lugar a nuevas vías de estudio y desarrollo en el cine que hablen del duelo infantil. Por ejemplo durante la realización de este trabajo se estrenó la nueva película de Pixar, *Onward* (Dan

Scanlon, 2020) cuya trama argumental gira entorno a la cuestión del duelo y la pérdida del padre. En este filme se muestra la idea de la falta de un referente paterno y la idolatración del mismo incluso sin conocerle. Finalmente, el protagonista aprende que ese modelo a seguir puede verse reflejado en otras personas, su hermano mayor en este caso.

A partir de este trabajo, se pueden extraer nuevas reflexiones que acentúan la importancia de una mirada infantil en el cine para tratar temas complejos sin perder de vista esa mirada inocente y curiosa que tienen los niños.



Cartel de la película Onward.

5. Referencias bibliográficas

- Aguilar Alcalá, S. (2014). *Análisis cinematográfico del Cine de Terror: el caso de Kilómetro 31*. [Tesis Doctoral de la Universidad Autónoma de Yucatán]. Recuperado de https://www.academia.edu/34722006/An%C3%A1lisis_cinematogr%C3%A1fico_del_cine_de_terror_El_caso_de_Kil%C3%B3metro_31.
- Burguera, J. (2018) *Cine de fantasía y cine fantástico. El destinador como fundamento de la dicotomía entre géneros*. Trama y fondo, N°44: 135-152. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/513177>.
- Company, J.M. (2014). *Hollywood: El espejo pintado (1901-2011)*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València.
- Cortina Selva, M. (2010). *El cine como recurso didáctico de educación para la muerte: Implicaciones formativas para el profesorado*. [Tesis Doctoral de la Universidad Autónoma de Madrid]. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/4487/30079_cortina_selva_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento Estudios sobre cine 1*. Pág. 100. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A..
- Esquerda Aresté, M., y Gilart Brunet, C. (2015). *El duelo en los niños*. Bioètica & Debat; 21 (76): 17-21. Recuperado de <http://www.codajic.org/node/3822>.
- Ferreras, D. (1995). *Lo fantástico en la literatura y el cine. De Edgar A. Poe a Freddy Kruher*. Madrid: Vosa.
- Freud, S. (2003). *Duelo y melancolía*. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trad.). Obras completas (Vol. XIV, pp. 235-256). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- García Catalán, S. (2019). *La luz lo ha revelado. 50 películas siniestras*. Barcelona: UOC.

Gómez Tarín, F. J. (2006). *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto audiovisual*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

Luján Iuale, M. (s.f.). *La función de la fobia en la infancia*. Imago Agenda. Recuperado de <http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=2248>.

Marzal Felici, J., & Gómez Tarín, F. J. (Eds.). (2007). *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo.

Muñoz Ruiz, D. (2017). *Cine, niños y educación. El niño como espectador cinematográfico*. [Tesis Doctoral de la Universidad Complutense de Madrid]. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/42205/>.

Navarro, J. A. (2016). *El imperio del miedo. El cine de horror norteamericano post 11-S*. Editorial Valdemar.

Niño, M. (2009). *Análisis de la fobia de un niño de cinco años (caso “Juanito”)... Cien años después de publicado*. Psicoanálisis: Revista de la Asociación Psicoanalítica Colombiana, Vol. 21, N° 1: 143-153. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3674145>.

Pérez Ochando, L. (2013). *La ideología del miedo: El cine de terror estadounidense, 2001-2011*. [Tesis Doctoral de la Universitat de València]. Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/32686>.

Pérez Ochando, L. (2017). *Noche sobre América. El cine de terror después del 11-S*. Publicacions de la Universitat de València.

Porto Pedrosa, L. (2014). *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*. [Tesis Doctoral de la Universidad Complutense de Madrid]. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=100375>.

Sánchez Navarro, J. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. Barcelona: UOC.

Solaz Frasset, L. (2003). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. [Tesis Doctoral de la Universitat de València]. Recuperado de <https://tdx.cat/handle/10803/10310#page=192>.

Todorov, T. (1982). *Introducción a la literatura fantástica*. Barcelona: Buenos Aires.

6. Anexos

6.1. Research approach

Mourning is a life experience that is not easy to bear. Accepting the loss of someone close is one of the greatest challenges we can face and the difficulty of this situation is greater if the person who has suffered such a loss is a child. Cinema and society feed off each other and are influenced by each other, which is why films have the capacity to show such real and complex situations as death, mourning or loss in children.

"Some cultures have given an explanation to the fact of dying through belief systems, integrating death in a deep dialogue with life and other human beings" (Cortina Selva, 2010: 19). Death is a complex and very recurrent subject to be represented or treated in fiction, a point from which we will start to study how psychoanalysis and the different forms of acceptance of children for death have their transcendence in films regardless of their genre.

Throughout the history of cinema, there have been various films that have portrayed the child's viewpoint from the complexity of loss, creating different texts and readings about the role of children, parents and/or the feelings that arise as a result of different events. Some examples of these could be *Los 400 golpes* (François Truffaut, 1959), *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973), *Cría Cuervos* (Carlos Saura, 1976), *El sur* (Víctor Erice, 1983), *La lengua de las mariposas* (Jose Luis Cernuda, 1998), *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006), *Estiu 1993* (Carla Simón, 2017), and others.

This type of film proposes certain resources to make the death or loss of someone close to children more subjective or bearable, a wide field to be addressed. On many occasions the child's look evokes us from an adult point of view with wounds to be closed. For this reason, this paper will investigate written studies in the field of the psychology of grief in children, as well as the consequences that this may have.

The number of films that deal with the subject of childhood and death are, as we have seen, numerous, so the following research will focus on the

films *Coco* (Lee Unkrich, 2017), *A Monster Comes to See Me* (Juan Antonio Bayona, 2016) and *Babadook* (Jennifer Kent, 2014), covering the three great genres of animation, fantasy and horror, and discovering a simile or pattern in representation mode and the narrative resources used to show it in the films.

6.1.1. Justification and relevance of the topic

The reasons for this research are varied. Firstly, film art forms part of cultural iconography, creating in the viewer fictitious images that he associates with reality. An example of this is when we think of some period of history and we get images of films set in that period. This is why "the children's universe on the cinema screen has a notable influence on the perception that both children and adults can observe in the real world" (Muñoz Ruíz, 2017: 16). We cannot deny that the cinema has a great social influence, as well as a didactic dimension towards the spectators so the transmission of these teachings requires a responsibility on the part of the creators.

Furthermore, investigating the child's universe in the process of grieving or losing someone close to him/her, involves an analysis that has not been as explored as the representation of women or homosexuality. The different studies on children's characters have been treated "mostly from pedagogical perspectives and not so much from the point of view of creating models through filmic stories" (Muñoz Ruíz, 2017: 16). It also means going even deeper into various readings on the symbolism, of the monster in this case, and the figure exercises in the cinema, relating it to the children and the theme in question.

This work is a good opportunity to enter the world of the child and to attend to a social, cultural and didactic interest.

6.1.2. Research question and objectives

This paper will focus on the following research question: what are the expressive and narrative resources of audiovisual language to address the issue of loss and mourning in children?

The different objectives to be fulfilled with the proposal of this work are

1. To analyze three scenes where the child has contact with death.

2. To compare these scenes and see the similarities they may have.
3. To extract the figure of the monster and its different readings.

6.1.3. Structure and methodology

The structure of the work will present a study on the three chosen genres and the representation of children and death in them, as well as the subjective logics of loss in children and the concept of the monster that is formed as a result of mourning and fear. We will then proceed to a textual and narrative analysis of three scenes from the chosen films that will help us discover the figure of the monster and observe how the duel is shown. Finally, in the results and conclusions section, we will discuss the similarities in the representation of the loss and the different readings extracted.

The methodology will use a compilation and bibliographic review of those topics that are related to grief in children and the figure of the monster. It also follows the textual analysis methodology of Metodologías de análisis del film (2007) by Javier Marzal Felici and Francisco Javier Gómez Tarín, understanding "textual analysis as a macro-methodology in which semiotics is one more tool" (2007: 374) and emphasizing staging, painting and serialization, as well as enunciation. This analysis will be carried out on the basis of a scene from each of the films in which the loss of a family member is visualised by seeing what narrative and expressive resources are used. The three films chosen are: Coco (Lee Unkrich, 2017), A Monster Comes to See Me (Juan Antonio Bayona, 2016) and Babadook (Jennifer Kent, 2014).

6.2. Theoretical framework

6.2.1. The great shark of animation: Disney and Pixar

Steven Spielberg stated that "among all the cinematographic forms there is one that stands out in the prodigious achievement of turning those dreams into something tangible" (Sánchez Navarro, 2020: 7) referring to animation. Far from what we might think, this genre is linked to the real, since it has "the capacity to transcend the explanatory power of the real image by entering areas of pure

visual dialogue" (Sánchez Navarro, 2020: 11). With the new technologies we can even appreciate an almost mimetic representation of reality, as well as a greater name for hybrid genres such as the animated documentary, which uses animation to visualize the facts told in the documentary.

What is involved in this work is the great giant that we know as Disney, which far from making a value judgment or tastes on their work or actions, is an essential reference point to talk about animation. In January 2006, Disney acquired Pixar Animations Studios for a value of 7,400 million dollars, making Pixar, months later, a subsidiary of Disney. However, Pixar distances itself from the Disney label. It is no longer a question of fantasy, but of a passion for the artifact, the imagination.

From the beginning, Disney has shown fairy tales where the static vision of society and the values of the moment were a constant. There are authors like Grover (1992) who maintain that "one of the values most repeated by the company is that money, luxury or beauty do not bring happiness" (Porto Pedrosa, 2014: 54). These stories often have their origin in popular tales or legends, which involved the creation of "an effective system to organize, memorize and transmit information in a society ignorant of writing [...] exercising an important social function in all cultures" (Porto Pedrosa, 2014: 86). Through these stories we have become familiar with the values of society. In these stories we have already revealed a first archetype of the monster. All the stories require the archetype of the monster as a container of evil.

Disney and Pixar transform those stories into values and teachings throughout their films, loaded with emotional intelligence to teach the little ones. The production company, from its origins, "has been criticized for showing pain and evil in its stories" (Porto Pedrosa, 2014: 106). The little ones see this story as something that is not true while at the same time they are in solidarity with it, suffer with the protagonists and rejoice with their triumph. With *The Lion King* (Rob Minkoff and Roger Allers, 1994), mourning is approached as the driving

force of the story. This is a model of understanding animation that requires having conquered something in order to deal with death as a theme.

In the film *Bambi* (David Hand et al., 1942) we are already faced with the explicit death of one of the characters. That death is that of the protagonist's mother due to a shot from a hunter that occurs outside the field, being a veil, a way of suggesting it and evoking the recourse of death from the construction of a "discourse of absence" (Gómez Tarín, 2006).

From this film, when an emotional conflict as strong as the death of a loved one is represented on the screen, visual details are already used to describe what happens so that the infant can perceive it. For example, *The Lion King* depicts the loss of a father and how guilt torments the son, believing him to be guilty of what happened. On this occasion, Mufasa's death is depicted more explicitly and in more detail. In this film the idolatry towards the father is a constant that is patented to the point of representing him in heaven itself. Moreover, when Simba grows up, he is physically the same as Mufasa, becoming the person he wanted to be: his father.

However, in *Finding Nemo* (Andrew Stanton, 2003) the mother's death is a heroic act when she sacrifices herself for the eggs of her future children, something we assume since a clean cut is made and what happened is not shown, creating a duel and an insecurity in the figure of the father who will have the whole film. In the case of *Up* (Peter Docter, 2009) the death of the character happens through different images (editing) of Carl and Ellie's life accompanied only by music until the present day seeing Mr. Fredricksen sitting alone in his armchair. The ellipsis and the montage condense the emotional cores of the love story. In all the films, death is a turning point in the psychology of the characters.

These are just a few examples of how the theme of loss has been represented throughout the company's history, as well as other values such as abandonment in *Toy Story* (John Lasseter, 1995), the abuse of power in *Bugs*:

A Miniature Adventure (John Lasseter, 1998) or the isolation of the family in *The Incredibles* (Brad Bird, 2004).

These brief brushstrokes help to educate and to make children understand the world in which they live since, as Porto Pedrosa argues, "in the words of Poch (2009: 53), educating implies helping those who are not yet adults to grow, and this process cannot exclude the hardest and most difficult aspects of existence" (2014: 109).

6.2.2. The shelter of the fantastic

The fantastic genre covers a wide field of texts and analogies that define it and delimit its characteristics, so "it is very complex to compile these analyses, which are often contradictory, to get to synthesize a global vision" Solaz Frasquet (2003: 183). Traditionally, the fantasy has been applied to any story that does not show or prioritize the realistic representation. As quoted by Solaz Frasquet in his thesis, "William Coyle, in his introduction to *Aspects of fantasy*, argues that fantasy rejects the logical and empirical world of appearance to embrace the magical, non-rational and impossible world of the imagination" (2003: 184). According to Coyle, "the literary expression of fantasy includes numerous forms of representation where creativity and imagination are the priority, affirming that fantasy is not a genre, but a point of view" (Solaz Frasquet, 2003: 184). That point of view responds, in numerous occasions, to analogies -or representations as the author says- of feelings or thoughts within the films. For example, in *El laberinto del fauno*, through the fantastic of the story (the faun, the fairies, the tale), the protagonist escapes from the mother's illness and the postwar, context of the film. In this way, the film tells the story of the anguish of a country seen through the innocent eyes of a little girl who clings to her fantasy world. The girl suffers the loss of her mother, staying with an evil and violent stepfather whose only escape is to enter the world that the faun offers her.

As in the animation genre, as mentioned in the previous point, the fantasy genre predisposes the spectator to abandon what he or she already knows, disappearing conventional expectations and entering an illogical world.

Among the various disparate studies on the categorization of the fantasy genre, Todorov tries to explain the fantastic from the standpoint of how it works. In the third chapter of his book, this author distinguishes between the strange, the wonderful and the fantastic, explaining different ways of understanding the elements that characterize these types of stories. The first element, the strange, "explains at the end of the story the supernatural phenomenon that has occurred, as for example in the detective genre. Reality is seen as a deception of our senses that will finally be resolved" (Todorov, 1982: 31-42). In the wonderful, "the supernatural or implausible is never explained, the irrational succumbs to the narrative itself and are part of the universe of it, as in stories where animals have the capacity of speech" (Todorov, 1982: 31-42). And finally, the fantastic or the fantasy genre, would be on the border between the two previous concepts. "The fantastic would be the meeting between those who do not know the natural laws against an apparently supernatural event, producing the fantastic effect while the viewer hesitates between rational and irrational explanation" (Todorov, 1982: 31-42). Thus, Todorov states that three conditions are required to clarify and complete the definition of the fantastic (although the second is not always fulfilled in most examples):

1. "First of all, the text must force the reader to consider the world of the characters as a world of real people and to hesitate between a natural explanation and a supernatural explanation of the events (the frontier of which we spoke before)" (Todorov, 1982: 24).
2. "This hesitation can also be made by a character, being able to see reflected the reader or viewer in the character itself" (Todorov, 1982: 24).
3. "The reader should adopt an attitude of rejection of the allegorical as well as the "poetic" interpretation of the piece" (Todorov, 1982: 24).

However, this distinction has been criticized by many other authors, making it difficult to delimit the fantastic genre. For this reason, I would like to highlight the three criteria that Daniel Ferreras points out, seeming to be especially accurate in identifying the fantastic:

1. "Unpublished supernatural element: every fantasy story must present one or more elements that do not follow natural laws and must remain unexplained" (Ferreras, 1995: 19-22).
2. "Identifiable universe or "hyperreality": the "fantastic" universe tends to be a replica of ours. Paradoxically, the fantasy genre depends mostly on realistic representation to function, to provoke that uncomfortable sensation, that fear or doubt, etc. We can also speak, often, of hyperreality, that is, the exaggeration of the most common aspects of our reality" (Ferreras, 1995: 19-22).
3. "Radical rupture between the protagonist and the universe: the fantasy narrative tends to constantly oppose the protagonist, victim of the fantastic element, with his social structures represented by his family, neighbours or citizens, as well as in the sense of reason versus irrationality, real versus supernatural or individual versus collective" (Ferreras, 1995: 19-22).

Let's take *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Chris Columbus, 2001) as an example. The first of the criteria, the supernatural element, would be magic and the whole universe that is created around it. These fantastic phenomena take place within our world but hiding from humans (Muggles), so we recognize the place where the events occur. Finally, the last point would make reference to the inconveniences that the protagonist has with the human world due to magic, like the thousands of letters that arrive from Hogwarts or making disappear the glass of the zoo that he visits with his family. This film shows the loss of the protagonist's parents from the beginning of the film, turning magic into the only thing that unites him with his parents, his legacy. The

death of the Potters along with the child who did not die becomes the starting point for the following films.

These three parameters we have discussed are what Ferreras describes as the structural basis of what we consider to be "pure fantasy", but the author himself warns that this is not an airtight category. As in all aspects when we talk about classifications, the different forms we have named and delimited are never closed, but feed off each other creating new classifications or drinking from each other having particularities of different groups.

6.2.3. Fear: the source of the horror genre

The art of horror, ugliness, danger, responds to an intimate desire in the deepest part of the human being, the desire to look, the scopic drive, which exists since the early days of cinema. Edmund Burke (2005: 66) describes it as "a poetics in negative, that which is sublime derives from deprivation, from absence, from darkness as lack of light, from silence as lack of sound" (Pérez Ochando, 2013: 70). Beyond the sensations that this causes us as vertigo or admiration, "terror is also one of those sensations and vice versa, however the fictional form of this genre investigates us directly in us, in our ignorance about what surrounds us" (Pérez Ochando, 2013: 71). Terror has the capacity to ask us about the distressing limits of what we consider human, but what really terrifies us is not so much discovering the unknown, but knowing what should remain hidden. Many films of this genre are based on the search for what should not be discovered, such as *The Ring* (Gore Verbinski, 2003) or *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014). We would be like the hero who goes into the hidden and deepest part of our fears captured and represented in different ways on the screen.

The Gothic genre in literature was, to a large extent, the root of the current horror genre, both for its common places (castles, forests, villages) and for its monstrous characters (Frankenstein or Dracula). Thus, it is not by chance that the genre that concerns us is closely related to what we call monsters and that they are the main characters or the reason why there is a story -of terror-

around them. It is true that whenever such a creation appears, it does not mean that it is linked to terror, but on the contrary, in terror there are always appearances of monsters recreated in different ways. These monsters have been part of popular culture, as has been mentioned in the first point of the theoretical framework. They are the representation of the different metaphors or readings of the films (or stories) transformed into beings that provoke aversion in us. Monsters have been a necessary part of natural history, provoking fear and admiration at the same time, responding to the pleasure or desire to watch.

Every horror story stages a conflict between order and chaos, between what should be and what breaks the pre-established patterns. To understand this idea, Pérez Ochando focuses on this interaction of both categories, moving in a circular direction (2017: 21):

1. There is an established order but with gaps that allows the entry of the wild exterior or sometimes it is the character's own expressive character that generates monsters inside.
2. The repressed returns to the everyday plane in a sinister way, the order gets out of control or it is chaos itself that takes control.
3. Finally, the monstrous is contained again and order is restored.

Accompanying those points, the characters who suffer all that process of encounter with the monstrous or chaotic and their reactions, are accompanied by ours as spectators. In terror, the appearance of children as protagonists is common, since this genre tries to treat the spectator as if he were a child, causing uncertainty, fear, not wanting to look or frightening. Mourning is also present in many films of this genre, with death being a fundamental factor both in the beginning and in the development of it. There are films that treat mourning as a symbol of pain in the form of a monster and embody the monster as the mother figure itself as in *Mom* (Andres Muschietti, 2013). The monster is the one who takes care of the two girls and protects them from their uncles' strangers. *Goodnight Mommy* (Severin Fiala & Veronika Franz, 2014), is an Austrian film that does not show until the end the unsurpassed loss that the little

boy suffers from the death of his twin brother, his other half. Usually, this genre links the loss and the monster with the sinister, the unknown. In order to show the sinister in the films, it is frequent to use silence to provoke tension, as well as to follow the camera behind the protagonists' backs, discovering what is happening at the same time as them without seeing their expressions.

From the first stories considered Gothic horror adaptations such as *The Castle of Otranto* (Horace Walpole, 1764), through the famous Edgar Allan Poe and his innumerable stories to the new adaptations and horror films such as *It* (Stephen King, 2017) have their origin in the same common theory: the indispensable requirement of making us feel fear.

6.2.4. Mourning in children

Talking about death and children in the same sentence is often a taboo subject, becoming two words that we refuse to link even though it is a reality. Death implies pain, mourning and suffering, and when they are related to the child's environment, the importance of family, school and health professional factors must be taken into account. "The experiences and conceptual formations that are formed at this age are basic to the life of the child, and from a young age there are certain regularities or changes that tend to occur in the process of understanding death" (Cortina Selva, 2010: 98-99). From the age of three there is already a slight conscience about death and it is from the age of six, according to the experts, when affective relationships begin in the face of death and the fear of death, being at eight/nine when he is able to accept his own death that will take place one day (Cortina Selva, 2010: 99).

Some manifestations of grief, depending on development, are "the difficulty in understanding irreversibility, the desire for replacement, regression or loss of already acquired capacities, anxiety, guilt, attention deficit", among others (Esquerda and Gilart, 2015: 20). Usually one of the first difficulties that arise in child grief is the lack of recognition of the grieving process by children. When we talk about grief we refer to "a disturbing but acceptable experience that is susceptible to further emotional-cognitive learning and possible personal

maturity" (Cortina Selva, 2010: 104). Therefore, it is not a question of overcoming, but of learning, finding the emptiness left by that person and remembering it, not replacing it, and it must be carried out from childhood.

When adults excuse themselves or try to protect children by not involving them, they reveal beliefs to avoid talking about the death to the youngest and by hiding or denying the truth, it can block the process of the child's grieving. Talking about death, depending on the child's developmental stage to be in one way or another, is very important in both the cognitive and social phase in which the child is. By talking about this subject we really protect the child, since death is part of life and is constantly around us (media, stories, games...), and it will also help the child to be prepared when the time comes to live a close experience. According to Cortina Selva, in the study focused on children from 3 to 6 years

"there are usually a number of stages in the process of processing the loss in the child's environment: phase of ignorance (does not know anything, misses or feels that he is not close), phase of abandonment (believes that he has left, feels unwanted, hates/rejects the absent figure), phase of despair (denies that the loss is permanent, seeks replacement), phase of acceptance (the person will not come because he has died) and phase of positivity (identification with the absent figure, is enriched/matured, acquires autonomy and becomes aware of his capacity to overcome adversities)" (Cortina Selva, 2015: 105-106).

From here we extract the needs of an infant going through a mourning process:

"To be adequately informed of what is happening, to be able to express their feelings and doubts, to feel involved in the events that death entails (funeral, mortuary...), to deal with fears and anxieties, to help express themselves emotionally, to continue the routines and have the opportunity to remember, to cultivate the memory of the one who is no longer there" (Esqueda and Gilart, 2015: 21).

When we refer to grief, there is a relationship between it, lack and knowledge. All narratives imply a relationship with missing knowledge. It is paradoxical that fault is a fundamental aspect of narrative, since all narrative has its birth in the desire to teach or show. Fault is the turning point for some of the characters. Moreover, it is shown through the very enunciation with marks such as the ellipsis or the montage, which suggests the evocation from the resource of the out-of-field, what we know as "discourses of absence" (Gómez Tarín, 2006). In his text *Grief and Melancholy*, Freud establishes a reaction to the loss of an object that is significant for a subject, based on the analysis of the melancholic picture and compares it to the normal process of grief. With the introduction of language we experience a first fundamental loss, we differentiate things from ourselves, we catalogue them, constituting the first deficiencies in people. For melancholy "still shows us something that is missing in mourning: an extraordinary lowering of the ego, an enormous impoverishment of the self. In mourning, the world has become poor and empty; in melancholy, this happens to the self" (Freud, 2003: 243-244). Melancholy is exposed as a step towards ourselves in a negative sense, with reproaches, guilt, repulsion or punishment. To those reproaches that the melancholic is directed, he will call them "moral conscience" (Freud, 2003: 245). But the most important thing of all remains to break this taboo in the child's environment,

"In a society that "avoids" talking about death, it is very easy to professionalize care rather than to find a social response that facilitates the process of mourning and suffering. Some authors warn that the "humanization" of society is being replaced by professionalization. The best accompaniment is that of a society that helps to live this process" (Esquerda and Gilart, 2015: 20).

And one of those mechanisms that helps and shows the process of mourning is the cinema, as we will see throughout this work.

6.2.5. The child and the monster: causes of fear and loss

Fear responds to that sense of anguish over danger or to the feeling of distrust at the thought of something negative happening. In that sense, the fear we experience when we think we will never see that person again or have the support he or she gave us, is even worse in the case of children, since, as we have seen in the previous point, they may not be able to understand the situation and may even have self-blame thoughts. The first fears arise in childhood, "Freud called them 'hysterias of anguish' such as fear of the dark, of monsters, of dogs, of insects, of being alone" (Luján luale, n.d.). However, on numerous occasions this hysteria or panic is derived from "the difficulty of the parents themselves to bear the child's anguish, and to officiate themselves as support in the face of fear [...]. This is intensified at the present time when many parents are running away from their role, or going through their own fears that are difficult for them to deal with" (Luján luale, n.d.). An example linked to this displacement of feelings would be the famous case of Juanito de Freud, where the hysteria of anguish was displaced. Juanito develops at the age of three a phobia of horses when what really scared him was his father, a figure that makes him separate from his mother, the phobia being a solution in this case for the confrontation by the maternal figure.

This displacement is related to the lack, the mourning and the melancholy that we mentioned in the previous point. In this sense, the word of that which has been lost "designates the absolute lack of an object that, for Lacan, is constitutive of the human becoming [...], we are talking about a lack in the analyses of what concerns its deepest symbolic function" (Company, 2014: 24). In this case, the object (the mourning, the loss) is seen as a symbol at the service of the narrative and of the readings extracted throughout the different films.

Due to this, the cinema and especially the horror cinema, responds to certain traumas or deficiencies of the content creator himself, displaced in a metaphorical way in the film, giving life to those feelings of fear, guilt, anguish...

in the form of a monster. As quoted by Aguilar Alcalá (2014: 26) "a monster is that which enjoys an objective reality but not a formal reality" (Carroll, 2005: 76). We can think of a vampire or a ghost, but not by the fact that we can form an image of them, and even fear them, means that they exist. On the other hand, a psychopathic terrorist does enjoy a formal reality, since he does exist. Both situations present "a disturbance of the natural order" (Aguilar Alcalá 2014: 26), with great ontological differences. That is why the horse in Juanito's case is seen in this way, in the same way that in the films we place ourselves before an unreal being that terrifies us, despite the fact that behind it hides the real monster (trauma) that goes much further. This objective reality is related to Deleuze with "the phantasmagorical character of these objects that become a place, witness and agent, expanding the semantic horizons of the text" (Company, 2014: 25), ie, the monster acquires the meaning of the place, witness or agent as metaphors of what the narrator wants to tell us to realize that finally fear is the one that takes over the real vision of things.

6.3. Results and conclusions

From the bibliographic review of the theoretical framework and the applied analysis of the corpus, we draw the following results and conclusions:

1. The choice of the counterbalanced planes shows the fall or loss of the ideal. The slight counterbalanced planes in the enunciation represent the fall or loss of the ideal and/or reference for the children, which is a first loss for the children. They show the child's admiration for his great-great-grandfather in *Coco* or the children's demand for love from the father and mother in *A Monster Comes to See Me* and *Babadook* respectively. In *Coco* is ideal falls literally, in *A Monster Comes to See Me* the figure of the father is erased and appears the monster and in *Babadook* before the deafness of the mother in front of the demand of the child the monster works as a scream.

2. Distancing is part of the narrative construction of loss. The most dramatic moments involving the loss of someone are represented in the

profilmic space through zenithal planes that create the sensation of emptiness, as if time stood still. The very distancing from the camera produces a sensation of immensity that lacks music, since when time stands still we place ourselves in a limbo where the only recognisable earthing is distorted sounds or voices. In mourning, Freud said, time stands still for the subject.

3. Art serves as a common element for children to escape the horrors of their lives. Music, drawing and magic are arts that the protagonists relate to their families, either by their own legacy (*Coco*), by the common interest between parents and children (*A monster comes to see me*) or by attracting their attention (*Babadook*). They are a form of expression and liberation that the children in the three films have in common, to get away from the complex situations they live in. Miguel's great love, music, is denied to him since he was a child, which causes him a greater desire for that which he cannot have but which makes him happier. For Connor, the drawings help him to reflect on the teachings of the monster in the same way that they help him to avoid his mother's cancer during those moments. Samuel uses magic to get his mother's attention, in addition to refining a reading from the film itself: "Life is not always what it seems. Something wonderful always happens. But it can also be very treacherous.

4. Light and shadow influence the metaphorical construction of life and death. This is a very common statement, but the practical analysis has been corroborated. In *Coco*, the focus of the scenario itself, as explained in the corpus of this work, uses the function of memory as a light that cuts through the darkness. Outside that focus there is nothing but oblivion, death. Moreover, when contact with death takes place, the film abandons the characteristic colours of the world of the dead. *A monster comes to see me* uses the light and colors in warm or saturated tones in the stories (and learnings) to create a refuge for Connor among the gray and dull chromatism of the rest of the film creating an effect of monotony. Horror cinema uses the resource of darkness to

create tension, as well as the play of shadows to affect the sinister, as Babadook does, creating a strong contrast between the day and night scenes, outside and inside.

5. In order to construct a child's view, it is not necessary to use children's subjective plans. Contrary to what might be expected, the construction of the child's gaze does not use children's subjective planes, being at all times the ocularization spectator or modifier as far as infants are concerned. This is because spectators will never be able to see the world through the eyes of a child because as we grow up we depart from that innocent gaze. On the contrary, we have been able to analyze internal ocularizations in the case of adult characters, because we can share their point of view.

6. The representation of children's fears through the figure of the monster is linked to everyday fears. The readings and the monsters in the films respond to a vision of art as a subjective treatment of the ailments of the time. They respond to a meaning we have given them. Each film uses the code of animation, fantasy or terror to put on the table a story about anyone's everyday fears, such as the fear of death. Oblivion, the complexity of truth or the desperate cry for help and pain, respectively with films, are not physical monsters or unlikely beings, but are the result of external and internal stimuli of our own human nature (sadness, guilt, loneliness, trauma) that have been displaced in a metaphorical or symbolic way.

7. The monster turns out to be an antithetical figure. Far from the image of the monster as a being that torments us, we have analyzed that they are really those who save, guide or unite them to what is really important for the protagonists: the family. The three films chosen "painfully vindicate the importance of having a monster, especially when suffering the absence of parents" (García Catalán, 2019: 147). The films could be seen as "a mourning of a pathological nature where each spectator considers himself guilty of the death that has occurred, denies it, believes himself to be influenced or

possessed by the deceased [...] shaking himself again, and in this way, strengthening himself, consoling himself" (Navarro, 2016: 24), that is to say, they help to close the traumas or feelings through the protagonists.

Due to the above, we affirm the final conclusion: there are several expressive and narrative resources common in the different genres to represent the loss or grief in children.

These approaches can give rise to new ways of study and development in cinema that speak of children's grief. For example, the new Pixar film *Onward* (Dan Scanlon, 2020) was released during the course of this work, and its plot revolves around the issue of grief and the loss of the father. This film shows the idea of the lack of a paternal reference and the idolization of the same even without knowing him. Finally, the protagonist learns that this role model can be reflected in other people, his older brother in this case.

From this work, new reflections can be extracted that accentuate the importance of a child's gaze in cinema to deal with complex issues without losing sight of that innocent and curious gaze that children have.

6.4. Currículum vitae



**MARTA
ALCOCER
TORRES**

Comunicación audiovisual

Localidad:
Llíria, Valencia, 46160

CONTACTO

+34 634 231 080
alcocermarta14@gmail.com
@_martaalcocer_

HABILIDADES

Photoshop —————
Illustrator —————
Premiere —————
Word —————
Excel —————

IDIOMAS

Valenciano Nativo | Nivel C1 JQCV
Castellano Nativo
Inglés Nivel B1 EFCELT
Francés Nivel A2 EOI

DATOS DE INTERÉS

- Carnet conducir tipo B
- Carnet manipulador de alimentos
- Conocimientos Wordpress



PERFIL

Soy una estudiante de Comunicación Audiovisual con ganas de seguir formándome y aprender del sector. Me encanta la comunicación y el mundo publicitario, y espero poder aportar pronto mi granito de arena. Se me da muy bien el trabajo en equipo y el liderazgo. Además, soy una persona responsable, creativa y comprometida en cada proyecto.



EXPERIENCIA

- Perfumerías Druni** Julio-septiembre del 2019
Cajera y dependienta
- La Dipu et beca** Julio-agosto de 2017
Becaria en el Ayuntamiento de Llíria
- COMLOC 2017** Febrero de 2017
Voluntaria en el Congreso de Comunicación de la UJI



EDUCACIÓN

- Grado en Comunicación Audiovisual** De 2016 a 2020
Universitat Jaume I (Castelló de la Plana)
- Bachillerato** De 2014 a 2016
IES Camp de Turia (Llíria)
- Grado Profesional de Música** De 2010 a 2016
Conservatorio de Llíria (flauta travesera)



PORTFOLIO

- Co-productora** Febrero-mayo de 2020
Documental "La generación vacía"
- Ayudante de dirección y co-guionista** Febrero-mayo de 2019
Cortometraje "Cluedo"
- Ayudante de producción y vestuario** Febrero 2019
Largometrajes "Nada será igual" de Víctor Antolí
Noviembre 2018
- Directora de producción** Septiembre-octubre de 2018
Cortometraje "IKELUS"
- Realización** 2018
Documental "El miedo" en la UJI



CURSOS

- Curso Adobe Illustrator (inicio y avanzado)
- Curso Adobe Photoshop (avanzado)
- Curso Adobe Premiere (avanzado)
- Curso de formación de Community Manager en la UJI